PLUS! TOP SECRET
12 stran tipů a návodů na TR4, FIFA 2000 a Fear Effect

NA CD: • LE MANS 24 • ROLLCAGE STAGE II • COLONY WARS • SPACE DEBRIS • MEDIEVIL 2 • A DALŠÍ

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation® Magazín

ČÍSLO 25

PlayStation

BYLI JSME TAM! HRÁLI JSME HRY!
PLAYSTATION2 VYPUŠTĚNA!
14 STRÁNKOVÝ SPECIÁL! KAŽDÁ NOVÁ PS2 HRA ODHALENA!

EXKLUZIVNÍ RECENZE!

COLIN McRAE RALLY 2

PROKLATĚ! ZABAHNĚNÝ COLIN JE ZPÁTKY! NYNÍ JEN PRO OTRLÉ!



BOND JE ZPĚT!

Jeden svět nestačí pro PS2!

JEDI POWER BATTLES

Nová hra podle Hvězdných válek.

PŘETLAK RECENZÍ!

- COLIN MCRAE RALLY 2
- SYPHON FILTER 2
- MICRO MANIACS
- COLONY WARS: RED SUN
- ROLLCAGE STAGE II
- SUPERBIKES 2000
- DUNE
- FEAR EFFECT
- URBAN CHAOS
- WWF SMACK DOWN
- UEFA CHAMPS LEAGUE 99/2000
- A JEŠTĚ MNOHEM VÍCE !

Cena 230,- Kč Květen 2000
9 771212 060007 05

GRAN TURISMO 2000 ■ RIDGE RACER V ■ WORLD TOURING CARS ■ TONY HAWK'S NOVINKY ■ ALONE IN THE DARK IV ■ BLACK & WHITE ■ TEKKEN TAG ■ SPOUSTA SKVĚLÝCH SOUTĚŽÍ ■ VAGRANT STORY

art consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@psmag.cz*)

Produkce:
Farid D. Starman (*farid@artconsulting.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Chalid Himmat, Farid D. Starman, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Ondřej Drebota, David Dovole, Lukáš Danihelka
Americký dopisovatel: Oldřich Hejtmánek
Britský dopisovatel: Martyn Ironmonger
Japonský dopisovatel: Nicholas DiConstanzo

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00, Praha 6
tel.: 02/ 36 79 50, 02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, přítel lesů Pavel Řezáč, Lukáš Ladra, Jiří Janů

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šantrochova 16
162 00, Praha 6
tel.: 02/ 36 79 50
fax: 02/ 36 79 51

art consulting s.r.o.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole, Petra Kytková
e-mail: *inzerce@artconsulting.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: *ditribuce@artconsulting.cz*

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová
Asistentka redakce: Lucie Opplová

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy

Total Film | SCORE | T3

Osvit:
Amos s.r.o.

Tisk:
ČTK repro a.s.

Náklad:
23 500 kusů

PSM na internetu:
www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com

Future PUBLISHING Your guarantee of value

Editor: Mike Goldsmith
Deputy editor: Stephen Pierce

úvodní slovo...



PlayStation2 je venku! Šťastní Japonci se s ní už dávno mazlí ve svých obývácích a já sám se v posledních týdnech raději vyhýbám procházkám cen-trem Prahy. Kdykoliv totiž na ulici potkám šikmookého turistu, zajiskří se mi před očima a dostávám křeč do rukou. Ne snad že bych měl sklony k rasismu, jen pro mne takový turista znamená totéž co blikající žárovka pro Pavlovova alíka.

Horečka tedy začíná nejen v zemi vycházejícího slunce. Většina tohoto čísla je věnována PlayStation2 - 10-ti stránková smršť začíná na straně 20 a ve zhruba půlročním předstihu před zahájením prodeje v Evropě pro nás byl tokijský PlayStation Festival 2000 ideální příležitostí omakat si konzolu a zahrát si všechny japonské skvosty i úchylnosti. Přidejte k tomu preplay neuvěřitelně skvěle vypadající bondovky *The World Is Not Enough* (strana 30) a sami si asi uděláte obrázek, co nás čeká v září za parádu. Návštěvu japonské metropole jsme využili i ke křížovému výslechu mnoha vývojářů a prohlédnutí řady zajímavých budoucích her a plody budeme moci společně sklidit již v příštím čísle, kdy se dočkáte rozhovoru s Kazunori Yamauchim, člověkem v pozadí *Gran Turisma 2000* pro PS2.

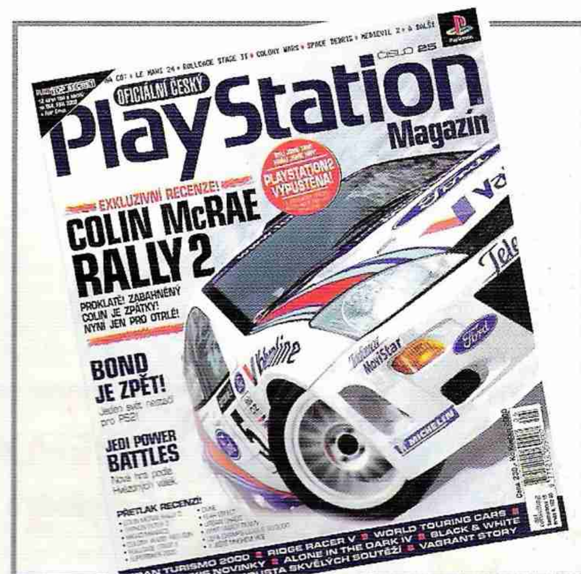
Půl roku je ale příliš dlouhá doba na nečinné přešlapování a očekávání věcí příštích, a tak nás těší, že vývojáři pokračují ve ždímání PlayStation - tento měsíc je po minulém zaváhání opět nadupaný - *Colin McRae Rally 2, Micro Maniacs, Syphon Filter 2, Fear Effect, Rollcage Stage II*, to je jen pár z novinek, které možná nejsou dokonalé, ale na dva měsíce vás spolehlivě posadí před bednu. A bude hůř.

Život je krásný. Zůstaňte s námi.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OBSAH

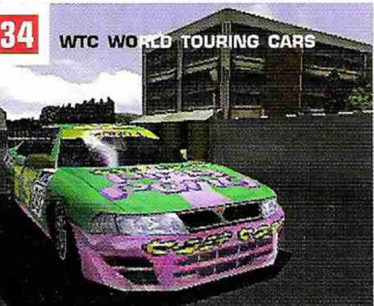
ČÍSLO 24
DUBEN 2000





BLUEPRINTY







34 WTC WORLD TOURING CARS

PREPLAYE













TÉMATA

"Zahráli jsme si každou novou hru pro PlayStation2"



PLAYSTATION2: FESTIVALOVÁ HOREČKA
STRANA 020

"PlayStation v tomto případě překvapuje grafickým výkonem.""

JEDI POWER BATTLES
STRANA 043

Skutečnost: ***Oficiální PlayStation Magazín*** **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem vplaystationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímné a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



strana 046

Colin McRae Rally 2.0

Odvážlivcům štěstí přeje a Colin se vrací s dalším rallye.

PLAYTESTY



46 COLIN MCRAE RALLY 2.0

RUBRIKY

Toto CD:

VLOŽTE NÁŠ DIGITÁLNÍ DISK DO SVÉ MAŠINKY A POMAZLETE SE S NEJLEPŠÍMI PLAYSTATIONOVÝMI HRAMI NA SVĚTĚ.

LE MANS 24 HOURS Hratelné
Co takhle strávit jeden den na okruhu v závodním autě a ve světově nejproslulejším závodě?

ROLLCAGE STAGE II Hratelné
Vyzkoušejte si naše demo a i vy o sobě budete moci tvrdit, že znáte pocit být přilepen na stropě. Otestujte tohle úžasné pokračování ze stáje *WipEout* žánru.

SPACE DEBRIS Hratelné
Když vetřelci napadnou sluneční soustavu, jen pár šťastlivců přežije jejich řádění. Zachraňte svět. Po kolikáté už?

COLONY WARS: RED SUN Hratelné
Vychutnejte si dvě mise z nejnovější kapitoly téhle meziplanetární ságy. Vyhrejete, nebo zemřete?

DEMOLITION RACER Video
Upoutávka na hratelné demo, které chystáme na příští měsíc. Destruktivní závodník, to zní dobře, nebo ne?

COOL BOARDERS 4 Video
Podívejte se sami co cítí jezdci při sjíždění sjezdovky v tomhle čtvrtém dílu snowboardisty Sonyho.

MEDIEVIL 2 Video
Seznamte se s panem Danem Fortesquem, hrdinou tohoto příjemně strašidelného pokračování. Ulice starého Londýna nabízí skvělé prostory pro boje se zombiky.

GHOUL PANIC Video
Může být právě tohle nejlepší hra pro světelnou pistoly, která se kdy objevila na PlayStation. Podívejte se na exkluzivní video.

GRANDIA Video
Minimalistická grafika je základním poznávacím znamením téhle RPG adventury. PSM vám nabízí exkluzivní nehratelné demo.

PSM EXKLUZIVNĚ
DOWNLOADY
Final Fantasy VIII, Medal Of Honour, Tomorrow Never Dies, Tony Hawk's

NALISTUJTE STRANU 91 TEĎ HNED!



TAJEMNÝ VÝLET ZA BUDOUCÍMI TRHÁKY A HITY.

RIDGE RACER V

- Rychlejší než světlo
- Chutnější než zmrzlina
- Krásnější než Vánoce
- Lepší než kdy dřív

Během smrště, která se strhla na tokijském festivalu PlayStation 2000, dokázalo závodní eso od Namca pro PS2, že není jen pouhou předělávkou.

Jistě, všichni jsme tušili, že *Gran Turismo 2000* bude velká bomba. Přesto že měl Yamauchi po *GT2* jen pár měsíců na odpočinek a pak se hned musel pustit do práce na závodní hře pro PS2, předpokládalo se, že projekt od Polyphony bude stát za to. Co jsme ale nečekali, je, že si jak na *GT2000*, tak na *Driving Emotion Type-S* od Square s obrovskou reklamou vyšlápne nějaký *Ridge Racer V* a projede kolem cílového černobíle kostkovaného praporku festivalu PlayStation 2000 jako první. Navíc s takovým náskokem.

Příznivci závodních her si mohou na straně 20 nalistovat naše festivalové ohlédnutí, kde najdou všechny důležité podrobnosti, ale některé věci je třeba ještě zopakovat - *Ridge Racer V* je rychlejší než světlo. Přestože dalo Namco před novým DVD-ROM formátem, který PS2 podporuje, přednost tradičnímu CD-ROM, běhá tenhle zázrak rychlostí 60 snímků za sekundu. Stále si zachovává tradiční nízko položenou kameru, a tak budete při projíždění zatáček smykem a předjíždění soupeřů kroutit hlavou jako v *Quakovi*. Těšte se na bolavý krk a těžké oddychování.

Mimoto se pozorně podívejte na záběry. *Ridge* odjakživa patřil mezi nejlépe vypadající playstationové závodní hry, ale s renovovaným 3D grafickým enginem a vylepšenou Gouraudovou technikou stínování vypadá na PS2 lépe než kdy předtím. Počínaje intro sekvencí a konče sedmi novými tratěmi, je real-timeová grafika prostě neuvěřitelná a spousta speciálních efektů musí pohnout i těmi největšími cyniky.

Ridge Racer tedy vypadá skvěle, hraje se ještě líp, ale proč tedy plácat další stránky, když můžeme podobně vychválit další hvězdy PS2 - *Dark Cloud, Dead Or Alive 2* nebo hezounkou *Fantavision*? Kvůli vám, milí čtenáři. Vzpomeňte na loňský rok, *Ridge Racer Type 4* nezamíchala obnosy v peněženkách příznivců závodních her tolik, jak se očekávalo - ti totiž byli tak uchváceni neomezenými možnostmi *Gran Turisma*, že už nebyli ochotni investovat do další playstationové závodní hry. PSM vás tedy musí varovat, POZOR, ať neuděláte stejnou chybu podruhé. Stejně jako toužíte po čiré hratelnosti *ISS*, přestože vás lákají licencované serepetičky *FIFA*, měli byste dát přednost arkádovému adrenalinu *Ridge Racer V* před působivým, ale omezujícím realismem *Gran Turismo 2000*. Kéž už přijde září, na seznamu titulů, které si budete chtít koupit, se objeví dvě závodní hry a *Ridge Racer V* JE jedním z nich. ■











Nejnovější záběry z *Ridge Racer V*. Je to jeden z nejúspěšnějších titulů pro PlayStation2 a my vám po březnovém Tokio Game Show přineseme exkluzivní interview s tvůrci z Namco. Jen se podívejte na režim Replay.

LOADING

VŠECHNY ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...









Někdo si krátil čas spánkem, jiní vykukové zaháněli nudu hraním na PS1. Stylové rozloučení s minulostí...

DEN OTEVŘENÝCH DVEŘÍ

PLAYSTATION2 V PRODEJI

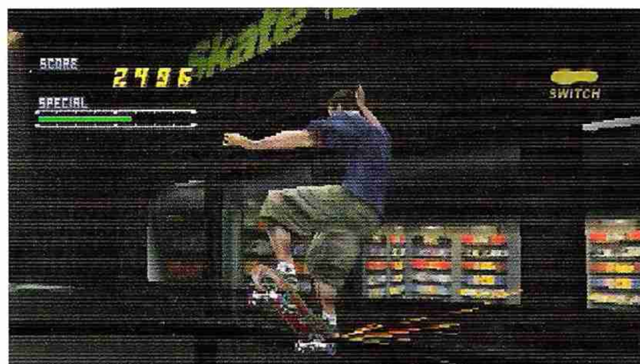
JAPONCI OPĚT NEZKLAMALI - MILION PRODANÝCH PS2 ZA PÁR HODIN.

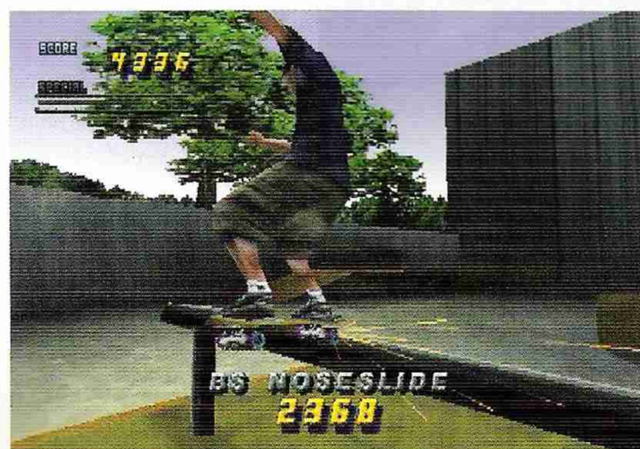
PlayStation2 se 4. března konečně dostala do rukou japonské veřejnosti, která skoupila všech 980 tisíc kusů, které byly k dispozici, během několika málo hodin. Při ceně 39.800 jenů (cca 14.100 Kč) tak prodej překonal očekávání Sony a poptávka byla tak velká, že podle japonských médií v ulicích Akihabary (tokijská elektronická čtvrť) od časných ranních hodin čekalo přes 10 tisíc lidí.

Silné byly i prodeje her, kdy každý vlastník nové konzoly nakoupil v průměru 3 nové hry. Nepřekvapuje první místo *Ridge Racer V*, kterého stíhal *Street Fighter EX3*. Ne vše ovšem proběhlo ideálně - velkým zklamáním byla absence multitapu a po několika dnech se objevily nepříjemné problémy s vadnými paměťovými kartami.

V době, kdy se PS2 dostane do Evropy, však budou všechny tyto porodní bolesti dávno překonány. Japonské fanouškovské internetové stránky hodnotí PS2 jako velmi kvalitní stroj, ale svůj optimismus nepřehání. Každá nová konzola je nicméně jen tak dobrá jako její nejlepší hra a s připravovanými tituly jako *Tekken Tag Tournament*, *The Bouncer*, *Dark Cloud* a *GT 2000* má PS2 zamířeno do nebeských výšin.







Jak se železo tře o železo, létají jiskry. Všimněte si velkých šortek. Prostě stylová záležitost.

NEJLEPŠÍ SKATER JE ZPĚT

PSM EXKLUZIVNĚ!

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2.

VIDĚLI JSME, HRÁLI JSME, ZAMILOVALI JSME SI. ZNOVU.

Sice se nám už dříve doneslo, že se chystá pokračování *Tony Hawk's Skateboarding*, ovšem rozhodně jsme nečekali, že si tak záhy budeme moci zahrát hratelnou verzi. A tak nám Activision připravili příjemné překvapení...

Kormidla se chopil opět Neversoft, což je příslibem více triků, komb, úrovní, a co je vůbec nejlepší, editoru parků. Nová hra bude využívat stejného engine, který bude vylepšen tak, aby zvládl úplně nové věci.

Začněme tím, že pro *Tony Hawk's 2* byla uzavřena smlouva s několika profesionálními skatery, což znamená, že se můžeme těšit na spoustu individuálních triků, fint a všemožných skateboardových kouzel šitých na míru. Ovládací systém je ve stávající fázi dosud nepozměněný, nicméně už teď je znát, že můžete dělat více triků a spřádat mnohem komplikovanější komba. Zajímavou novinkou jsou tratě. Ty už nejsou jenom v USA, nýbrž doslova po celém světě, přičemž skateparky jsou založeny na skutečných arénách.

Co se týče editoru, na začátku dostanete plán skateboardové arény a s ním i škálu předmětů, které na tento plán můžete umístit. Na mapu můžete umísťovat U-rampy, skokové rampy, můstky, zdi, jezírka a bůhvíco ještě. Pak už stačí se jen přepnout do hracího režimu a svůj budovaný park si vyzkoušet na vlastní kůži. Hlavní je ovšem flexibilita a integrovaný editor naznačuje, že hra otevře davům Tonyho příznivců úplně nové pole možností. Jak to? Svůj vlastnoručně a přirozeně brilantně postavený park si totiž můžete uložit na paměťovou kartu, tu pak odnést ke svému kamarádovi a rozdat si to s ním v režimu pro více hráčů. A pochopitelně ho okamžitě zmastíte, protože vlastnoručně postavenou trať přece musíte znát nazpaměť. A jestli ne, pak věru nevíme...

Ale to jsme se dostali už k poslednímu bodu. *Tony Hawk's 2* totiž přichází s upgrade verzí režimu pro dva hráče. Tentokrát si to můžou dva hráči rozdávat v režimu rozdělené obrazovky, tudíž se lze těšit na boje o místo na rampě. Nicméně nejsme si jisti, zda lze seskočit z prkna a protivníka jím přetáhnout po hlavě. A to by zrovna bylo hodně dobré. Nicméně hlavním rysem hry je tzv. Competition Mode, který podporuje až sedm hráčů najednou, přičemž každý z nich se snaží dosáhnout ve stanoveném čase co největšího počtu bodů.

Nádhera. *Tony Hawk* by se na pulty našich obchodů měl vrátit letos na podzim a už v příštím čísle PSM se můžete těšit na rozsáhlý exkluzivní materiál.

UNDER COVER

Nejžhavější fámy, kuloárové novinky a tajné zprávy.

- **V minulém čísle jsme informovali o *Rogue Spear*, pokračování *Rainbow Six*. Teď konečně vyšlo najevo, kdo na hře vlastně dělá. Nejsou to Rebellion, kteří dokonale zpackali poslední verzi, nýbrž Saffire Corporation, tedy vývojáři, kteří *Rainbow Six* konvertovali na ostatní formáty, včetně PC. A uvážíme-li, že pécéčková verze byla skutečně fantastická, už se nemůžeme dočkat - hra by se měla objevit na Vánoce.**

- **Ve světě, kdy softwarové firmy kupují jedna druhou jako o život (Infogrames/Gremlin/GTi, Titus/Interplay/Virgin), potěší, když člověk vidí, že Crave Entertainment jdou stále vlastní cestou. Kromě toho, že mají v Anglii vydávat nový hit od Square, se nám rovněž doneslo, že údajně uzavřeli kontrakt s Irrational Games. A Irrational, kteří vyvinuli RPG pro PC *System Shock 2*, mají údajně pracovat na titulu pro konzolu příští generace. Vše by se mělo ozřejmit na blížící se výstavě E3 v Los Angeles.**



- **Epic tvrdě pracuje na konverzi svého PC hitu *Unreal Tournament* pro PlayStation2. To ale znamená dvě věci: a) vývojáři berou vážně on-line možnosti PS2; b) konzola by měla být ještě lepší než stávající PC verze. Jak to? Protože hry pro PC musejí brát ohled na širokou škálu počítačů (některé jsou staré a pomalé, jiné zas nové a rychlé). Oproti tomu hry pro PS2 jsou psány pro standardní stroj, který nemá žádné problémy vymáčknout ze sebe 100%. A tak by to mohla být vskutku krása.**

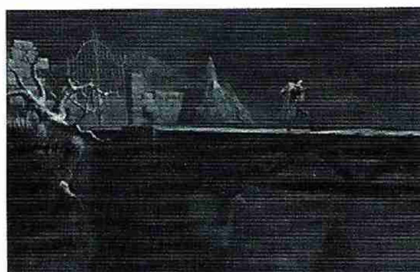
- **A aby nepřišli zkrátka ani příznivci odvrácené stránky života, Eidos oznámil, že na původním PlayStation se objeví *Soul Reaver 2*, zatímco příští *Legacy Of Kain* (díl série, nikoli postava Raziela) se objeví na PS2. Více se o budoucích plánech Eidosu dozvíte po E3.**

- **Oprava - v minulém čísle jsme chybně uvedli u soutěže *Gran Turismo 2* třídu vozidla Audi TT, které je samozřejmě v Class B. Za omyl se omlouváme a zodpovědnému šéfredaktorovi jsme usekli ruku.**



„Alone In The Dark posune PlayStation na samou mez jejích možností..."









Jo, jo, to je ono, ve tmě a sám. Vyrovnají se Darkworks takovým klasikám jako *Silent Hill* či *Resident Evil*?

HRŮZA, Ó HRŮZA!

SÓLOVÁ JÍZDA VE TMĚ S DARKWORKS

NÁVRAT SURVIVAL HORORU V PODOBĚ *ALONE IN THE DARK IV.*

A*lone In The Dark* byl jedním z prvních titulů, které se před pěti lety objevil na čerstvě vydaném PlayStation. I teď, navzdory tomu, že se již na horizontu rýsují kontury PS2, zůstali francouzští vývojáři věrní staré konzole a chystají čtvrtý díl kultovní série.

Po 18 měsících horečnatých aktivit se z *Alone In The Dark IV* stalo cosi ve stylu adventury v duchu *Resident Evil*, kdy vývoj děje staví před hráče nejrůznější překážky a hlavně jej neuvěřitelně děsí. Centrem pozornosti je Edward Carnby, hledající svého přítele, jenž záhadně zmizel na podivném ostrově, kde hledal nějaké kamenné tabulky - tedy celkem ordinérní záležitost. Ovšem na tomto ostrově rovněž žije celá řada rozličných monster a Carnby se tak ocitá vprostřed hodně děsivého scénáře.

Darkworks se v posledním dílu celé řady hodně činili. Mezi hlavní vylepšení jistě patří četná puzzle, která dělají titul mnohem interaktivnějším, a i vizuálně vše napovídá tomu, že *Alone In The Dark* dovedou starou PlayStation na samotnou mez jejích možností. Hra doslova oplývá famózními světelnými efekty a úrovně se pyšní skvostnou architekturou. Toto je prostě hra plná napětí a hrůzy, a tak není divu, že se u Darkworks hodně snažili, aby stíny působily co nejvěrohodněji. Carnby je rovněž vybaven pochodní (hodně ve stylu *Silent Hill*) a nic nevyvolává hrůzu tolik, jako záblesky světla vrhající monstrózní stíny proti zdi.

Jak ukazuje příklad takového *In Cold Blood* či *Colin McRae Rally 2.0*, právě procházíme obdobím neuvěřitelně příznivým pro grafiku na PlayStation, neboť programátoři se snaží vymáčknout ze staré konzoly co nejvíc. A *Alone In The Dark* není v tomto směru žádnou výjimkou.

UNDER COVER

• *Roswellovská spiknutí: Vetřelci, Mýty* a *Legendy* je americký televizní seriál pro děti, jehož námětem je nechvalně proslulá roswellovská aféra. Licenci na hru získali Red Storm (*Rainbow Six, Aliens vs. Predator*) a jako vývojáře si pojistili Red Lemon (*Aironauts*).

• Activision se chovají jako správní kapitalisté a veškeré vydělané peníze z *Tony Hawk's* okamžitě investovali do dalších titulů. Posledním z jejich nabídky je *Alundra 2*, dlouho očekávané pokračování v Japonsku velmi oblíbeného RPG od Sony. Velký krok vpřed lze vyčíst i z toho, že hra používá 3D grafiku v reálném čase, nikoli tedy zastaralý systém z předchozí verze. Navíc se můžete těšit na minihry integrované do příběhové linie, takže *Alundru 2* si jistě užijete i napodruhé a napotřetí, což u RPG není běžné.



• Tento měsíc způsobila v naší redakci rozruch zpráva, že Hasbro získalo licenci na hru, v níž bude vystupovat jeden kouzelný školák jménem Harry Potter. A protože všichni hrozně fandíme literatuře obsahující mytické postavy a monstra (a to si fakt nevymýšlíme), hodně se na tento titul těšíme. Více informací v příštím čísle.

• U Acclaimu zase hodili za hlavu hry jako *South Park Rally* a *Re-Volt* a místo toho se vrhli do závodního šílenství jménem *Vanishing Point*. Ten slibuje ultrarealistické řízení precizně modelovaných vozů a u Acclaimu tvrdí, že mají i skvostnou scenérii zcela prostou jakýchkoli trhavých pohybů - to je odvážné tvrzení, nicméně raná verze vypadala skutečně úchvatně. Ve hře je 16 aut, osm okruhů a těšit se můžete na spoustu herních režimů, včetně skvělého kaskadérského módu.

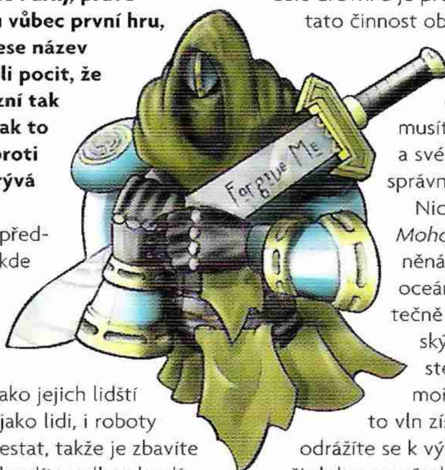
• Poslední novinky od Activision o dvou *X-Men* hrách. První se jmenuje *X-Men: Mutant Academy* a je to pohledná 3D bojovka od Paradox autorů Wu-Tang, založená na komerčně velmi úspěšném komiksovém seriálu. Druhá je dosud nepojmenovaná adventura, postavená na právě uváděném filmu od Bryana Singera (v USA má film premiéru v červenci). Šíří se fámy, že hru tvoří Neversoft a že má stejný engine jako skvělý *Tony Hawk's*. Více v příštím čísle.

VÝVOJ! JASNĚ ŽE JO!

NOVÁ HRA PRO PS2! POZOR!

LOST TOYS OHLÁSILI BIZARNÍ *MOHO*.

Lost Toys, nové vývojářské studio sestávající z bývalých členů Bullfrogu (*Populous, Theme Park*), právě dokončují svou vůbec první hru, jež prozatím nese název *Moho*. A máte-li pocit, že pracovní titul zní tak trochu divně, tak to ještě nic není proti tomu, co se skrývá uvnitř...



Tak si třeba představte planetu, kde roboti dosáhli stavu určitého sebevědomí a dopouštějí se zločinů, stejně jako jejich lidští tvůrci. A stejně jako lidi, i roboty je třeba za to trestat, takže je zbavíte nohou, které nahradíte velkou koulí a pošlete do trestanecké kolonie. Jediná cesta ven pro ně vede přes řadu těžkých a životu velmi nebezpečných soutěží a zápasů.



Ovládání postavičky robota se tak trochu podobá skateboardové hře. Vlastně i úrovně obsahují prvky, které už na první pohled připomínají skateboardové parky, v nichž za triky dostáváte extra kredity. Značnou roli v pohybu robota hraje gravitace, ačkoli je možné skočit jakýmkoli směrem a rychlost získat tímto způsobem. V některých úrovních musíte sbírat předměty rozseté po celé úrovni a je překvapivé, nakolik je tato činnost obtížná, neboť mnohé z nich jsou jaksi zavěšeny ve vzduchu. Často se tedy musíte pořádně rozjet a svého robota navést na správnou odrazovou rampu.

Nicméně nejlepším rysem *Moho* je krajina, jež je zvlněná jako rozbouřený oceán. Vizuální efekty skutečně uchvátí a po pozemských vlnách lze jezdit stejně, jako se surfuje po moři. Právě pomocí těchto vln získáváte větší rychlost, odrážíte se k výše položeným místům, či dokonce přeskakujete nebezpečná území - některé z těchto vln jsou zde přirozeně, jiné teprve vznikají vaším pohybem a zbraněmi.

Rozhodně se vám hodí i ruce vašeho robota. V závodních úrovních s nimi totiž můžete strkat své protivníky a v úrovních obnášející řešení úloh je používáte k obsluze zbraní, bez nichž se zde neobejdete. Nepřátelští roboti a zbraně jsou pouze jedněmi z mnoha překážek, které budete muset



***Moho* obsahuje mnoho prvků závodních, skateboardových, bojových a puzzle her ve stylu *Marble Madness*.**



překonat na své cestě za svobodou. Na první pohled se tyto úrovně jeví poměrně lineární, nicméně pro větší životnost hry byl přidán režim Time Trial.

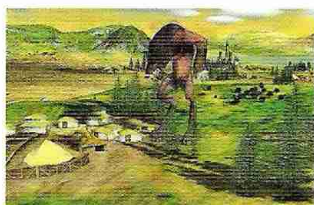
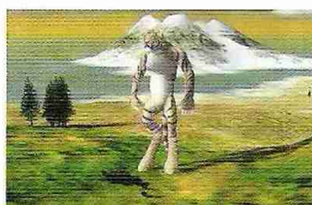
Moho je tedy velmi odvážným pokusem, ovšem ve světě, kde panují donekonečna omílané verze úspěšných hitů, pokusem osvěžujícím. Dosud nepadlo jméno vydavatele, ale myslíme, že někdo by se o to měl co nejrychleji postarat..

MEDIÁLNĚ PROTĚŽOVANÁ PC HRA OD LIONHEAD I NA PLAYSTATION.

MOLYNEUX MÁNIE

BLACK & WHITE - ŽE BY SE RODILA KLASIKA?

Black & White, jeden z nejtoužebněji očekávaných PC titulů, za nímž stojí Lionhead Studios, by se měl v dohledné době objevit i na PlayStation. Toto „božské RPG“ je dílem šéfa Lionheadu, proslulého Petera Molyneuxe.



***Black & White* vám nabízí možnost vyzkoušet si roli Boha. Buďto svět můžete uvést v chaos, anebo z něj udělat lepší místo pro život.**

Dostáváte se do role jednoho z několika bohů, kteří mezi sebou bojují o vyznavače a svádějí tak boj o svatou popularitu. Čím více následovníků získáte, tím mocnějšími se stanete. A jak budete nabývat na síle, budete své věrné moci uchvacovat stále větším množstvím božských triků a úderů blesku.

Ještě lepší je fakt, že si můžete vybrat, zda budete milující a přívětivý bůh anebo rozzuřený bůh bouří. „Svět se bude měnit tak, aby odrážel vaše chování, a podle vašich činů se bude měnit i děj hry,“ vysvětluje Molyneux. Další interakce vyplívá z toho, že máte kontrolu nad jednou pozemskou příšerou. Dobrý bůh - dobrá příšera. Zlý bůh - zlá příšera. Molyneux pokračuje: „Naprosto jedinečnou věcí je to, že v průběhu hry se děj mění nikoli podle předem napsaného scénáře, nýbrž v závislosti na vývoji simulovaného světa.“

Konverzi tohoto titulu by měli zajistit Krisalis Software. A nemusíme se vůbec bát, že by hra na PlayStation nechodila. „Vždyť samotná PC verze byla inspirována konzolami a na této inspiraci také stavíme.“ *Black & White* se objeví na trhu někdy v první polovině tohoto roku.







Dieta sestávající ze zkažených brambor a levné vodky udělá s pletí průměrného východoevropana své, jak je vidět v *In Cold Blood*. Ale je to tak trochu klišé.

Z CHLADU A ZIMY

ANONYMNÍ TIP

VÍCE O *IN COLD BLOOD*.



Revolution Software právě pro Sony dokončují tolik očekávaný *In Cold Blood*. Ven proniklo několik supertajných informací a podle všeho by hra měla být něco na způsob špionážní adventury.

John Cord, supertajný britský agent, je vyslán do sibiřského státu Volgia bohatého na uran, aby zde vyšetřil záhadné zmizení amerického agenta. A jak tomu bývá ve všech thrillerech, něco se prostě nepovedlo a Cord se ze země nemůže dostat, nikomu nemůže důvěřovat a zlý diktátor Dimitrij Nagarov mu dýchá na krk. Fuj.

A tak našeho hrdinu čeká ďábelské mučení, triky a podvody, zatímco on se snaží udržet si svůj život a zároveň zastavit globální katastrofu. Už série *Broken Sword* ukázala, že Revolution jsou na PlayStation mistry záhad a napětí, takže se *In Cold Blood* jeví jako další přelomový titul pro naši konzolu. Na kompletní preview se můžete těšit už příští měsíc, po něm bude následovat exkluzivní recenze a pochopitelně i demo.



SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL



Sestra Bolest každý měsíc pozorně sleduje ty nejnásilnější hry pro PlayStation a posuzuje, jak by vypadala zranění, kdyby k nim skutečně došlo. V tomto díle pokládáme na operační stůl *ECW*.



ECW HARDCORE REVOLUTION

Diagnóza:

Onen chvat Jerryho Lynna, kdy je protivník hozen horizontálně zády na nastavené koleno, je obzvláště nechutný. Storm zase na Jerryho vrhá veškerou svou váhu, což by také mohlo způsobit četná zranění, a v kombinaci s těžkými údery by mohlo znamenat alespoň nějakou dobu strávenou na kapačkách.

Prognóza:

Pokud Jerry svému protivníkovi páteř přece jen nezlomí, přinejmenším mu vzniknou rozsáhlá poškození svalů, ale i nervů. Údery do obličeje budou mít za následek zlomeniny nosu, dásní a lícních kostí. Na druhé straně zásah na pánev, který zas obdržel Jerry, by normálně způsobil frakturu pánevní kosti, a to dle razance úderu. Náprava těchto zlomenin by se neobešla bez velmi náročných operací. Rovněž by jistě došlo k porušení hlavních tepen, vnitřnímu krvácení a celkovému narušení oběhového systému, které, pokud by nebylo zavčas ošetřeno, by si mohlo vynutit i amputaci zasaženého orgánu. Navíc některé tělesné orgány by mohly utrpět zranění ze šoku, která bývají extrémně bolestivá a často vedou k dalším poškozením těla.

Ve skutečném životě se Sestra Bolest jmenuje Mandy Milesová a je vrchním chirurgem v nemocnici Charing Cross Hospital v Londýně.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

Právě jsme obdrželi velmi zajímavou zprávu od EA. Ano, podle všeho se jedná o poslední update velmi úspěšné řady *FIFA*. V České republice se dočkáme speciální verze *FIFA 2000: Pavel Hapal Edition*, která sice obsahuje v zásadě tentýž engine jako předchozí tituly *FIFA*, ale je zaměřena na pokutové kopy. V demu, které jsme rovněž obdrželi, se nám však nepodařilo vstřelit jedinou penaltu, a tak preview čekejte až za měsíc. Budeme trénovat.

Qualquim, firma specializující se na periferie, ohlásila nový „hlasový adaptér" pro PS2 - All Seeing I. Toto zařízení totiž umožňuje hrát hry i zrakově postiženým, a to tak, že prostřednictvím syntetického hlasu detailně vypráví vše, co se děje na obrazovce, včetně grafiky, barev apod. Na nedávné tiskové konferenci šéf Qualquimu Joe Kurosawa prohlásil: „Budete si prostě hrát s obrázky, jenomže bez nich!"

Rychlý cheat pro *Gran Turismo 2*: stiskněte L1 a L2, až budete kupovat auto v East City, a získáte benzínovou motorovou pilu!

Po nedávném úspěchu *World Crown Green Bowling Championship* nám náš informátor z EA prozradil, že o vydání nějakého *WCGB 2* se prozatím vůbec neuvažuje. Komentář z EA zněl: „To musíte skutečně pořád otravovat lidi, kteří se pokoušejí pracovat?"



Stačí jedno tlačítkové kombo a motorovka z *GT2* je vaše.











V pokračování ***Tenchu: Stealth Assassins*** **od Activision můžete zdokonalit své ninjovské schopnosti.**

NINJA OD ACTIVISION SE VRACÍ.

MUŽI V ČERNÉM

TENCHU, TENCHU 2, VŠECHNY NÁS NAKONEC DOSTANE (VĚTŠINOU HVĚZDICÍ DO ZAD)

Activision, vydavatel vysoce ceněné samurajské sekačky *Tenchu: Stealth Assassins*, si právě úspěšně pojistil práva na pokračování podřezávání krčků.

Druhý díl hry je stejně jako jeho úspěšný předchůdce postaven na stylu nepozorovaného boje. Tentokrát ovládáte tři ninjovské bojovníky, kteří neusilují o nic jiného, než zdokonalit své bojové, strategické a záškodnické schopnosti. Activision rovněž chtělo vylepšit atmosféru, která v prvním díle zaznamenala velký úspěch, a tak přidali hned několik nepochybně vysoce ilegálních ninjovských nástrojů, zbraní i misí. Jsou zde mise s několika úkoly, možnost několika úrovňového tréninku, příběhový mód a postavy jsou obdařeny spoustou nových schopností, takže by vás hra měla k sobě neodolatelně připoutat. A i když se zatím nic neví o tom, kdy že by se vlastně měla objevit v obchodech, jisté je, že tiskový mluvčí Activision se této otázce nebude moct příliš dlouho vyhýbat. Brzy se tak těšte na recenzi. ■

RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE ČI SNAD COIN-OPOVÉ PEKLO? UVIDÍME. TENTO MĚSÍC:

PROČ MÁM RÁD *FROGGER*

Malá zelená žabička. Ano, to je *Frogger*, hra, která dokázala, že videohry mohou být naprosto návykovou záležitostí, i když jsou na první pohled jednoduché. Ale stačí pohled na nebohého obojživelníka mizícího po nevydařeném doskoku ve víru kalné vody a člověk hned hru startuje znovu. Nadšení obdivovatelé hry upadali téměř do stavu transu a při hře se začínali pomalu pohupovat, přesně s rytmem hry. Ve světě plném nepřátelských nákladáků, kteří z vás chtěli udělat zelenočervenou placku, setsakramentsky záleželo na správném načasování, jinak jste se totiž domů už nikdy nepodívali. No prostě nádhera. A také to byla hra velmi ekonomická, protože když jste do otvoru pro mince hodili místo pětikoruny kus plechu, eventuálně vylisovanou korunu, mohli jste získat tři hry velmi levně. Tomu říkám správná hra. *Froggera* prostě miluji.

Justin Calvert

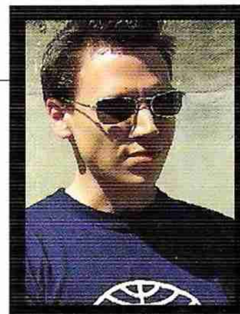


PROČ NENÁVIDÍM *FROGGER*

Nalijme si čistého vína. Tahle hra by byla srandovní jenom tehdy, pokud byste seděli za volantem jednoho z oněch nákladáků vyrábějících žabí placičky. Ale role uprchlého exponátu z preparačního stolu malého biologa? To sotva. Navíc hra rozhodně nebyla návyková, spíše dováděla k šílenství. Ptáte se, proč v pozdějších úrovních tolik zvýšili její rychlost? To proto, aby člověk neměl čas přemýšlet o tom, proč hraje něco tak nesmyslného a bezmyšlenkovitého. A ještě navíc, když se to pořád dokola opakuje. Je to hra bezduchá, neoriginální a ve své době preferovala vizuální stránku nad hratelností. *Frogger* je ztělesněním toho nejhoršího z klasických videoher. Ano, takovéto hry můžeme láskyplně opatrovat ve své paměti, ovšem když si je musíme skutečně znovu zahrát, vidíme, jaký kus cesty hry mezitím urazily (díky pixelovým andělům nad námi). *Frogger* je prostě blbost. Nesnáším tu hru.

Pete Wilton

Verdikt: Žáby smažte na másle a česneku, Justin je totiž zase úplně vedle.



Tony Mott je šéfredaktorem časopisu *Edge*, nejprestižnějšího multiformátového periodika věnujícího se počítačovým hrám.

TEST BUDOUCNOSTI

VE SVĚTE HERNÍ KVALITY JE TRPĚLIVOST CTNOSTÍ.



V době, kdy budete číst tyto řádky, bude PlayStation2 už skutečností. Všechny oči se upírají do Tokia, kde se Sony chystá do 48 hodin po uvedení mašiny na trh prodat na milion kusů. A uvážíme-li, nakolik je PlayStation populární záležitost (žádná konzola nebyla tak populární od osmdesátých let, kdy vládlo 8-bitové Nintendo), pak toto očekávání není v žádném případě přehnané, jak by se snad mohlo na první pohled zdát. Ovšem stejně tak i zde platí, že kvalita herní platformy se poměřuje kvalitou her, které pro ni existují.

Trochu zarazí, že 4. března, kdy bude konzola uvedena na trh, si její noví vlastníci nebudou moci vyzkoušet hry, na které se tolik těšili, totiž *Tekken Tag Tournament* a *Gran Turismo 2000*. Nicméně není třeba propadat panice, protože v září, kdy se konzola podívá do Evropy, by obě dvě měly být už hotové. Navíc se můžeme jen radovat, že uvedení konzoly na starý kontinent nebude doprovázeno takovým balastem, jakým je *Drum Mania* či *Stepping Selection*. To jsou nicotné hry, které velmi rychle zapadnou, a asi ani nepočítají s tím, že by mohly naplnit očekávání lidí investující své peníze do 128-bitové konzole.

Ne, až bude PlayStation2 v Evropě, prostě pro něj budeme mít i náležitý software. Třeba tituly jako *Metal Gear Solid 2*. A podle jednoho zdroje, který měl k dispozici ranou verzi hry, to bude opravdu nářez, vedle něhož bude i squareovský *Bouncer* vypadat jako neviňátko. Cožpak se neříká, že kdo se směje poslední, směje se nejlíp? ■

PREVIEW

Strider nabízí trochu pozdní krajíček retro zábavy.





STRIDER HIRYU 1&2

CAPCOM / BŘEZEN 2000

V daleké minulosti roku 1989, kdy se ještě v ulicích nebojovalo a Capcom dosud nepřišel na to, že z jednoho originálního nápadu se dá udělat celý řetěz pokračování, se objevila jedna automatová hra, která měla vstoupit do dějin. Akční hrdina uměl šplhat, plížit se, kutálet se a oplýval i značnou energií na vládnutí mečem. V nejslavnější scéně, tedy oné horské úrovni, si prosekal cestu řadami nepřátel stylem, který by zahanbil i největší odborníky na bojové umění z Hong Kongu.

Nicméně nově nabytý zvyk se Capcomu jaksi nepodařilo setřást, a tak nyní ohlásil úplně nové (i když opět jen 2D) pokračování pro PlayStation. Původní verze se bude dodávat rovněž, a to na separátním CD.

Rockmanovu superhrdinství se dostalo v *Dash 2* nového trojrozměrného hávu.





ROCKMAN DASH 2: GREAT EXPECTATIONS

CAPCOM / DUBEN 2000

Není tomu v dějinách pop kultury tak dávno, co se *Rockman* (na západě Megaman) mohl stát tím nejbombastičtějším hitem. Postavu ověšenou granáty, s klukovským, ještě před-pubescentním vzhledem si lze dozajista snadno představit v lecjaké retro záležitosti. Bohužel tato šance zůstala nevyužita, neboť nápad provázely sice lehké, leč naprosto nezajímavé plošinovkové snahy. *Rockman Dash 2* je tak dalším pokusem dosáhnout vysněného statutu superhrdiny, tentokrát ve 3D. Za zmínku jistě stojí již samotné analogové ovládání, používající obě páčky. Sice stále není jasné, zda to bude stačit, aby hra byla přístupná i hráčům zde v Evropě - na druhé straně odsoudit *Rockmana* k celoživotní popularitě výhradně v japonském prostředí, to by mohlo být pro něj samého to zdaleka nejlepší.

36 ON 136 OE プレイステーション™

ORIENT EXPRESS

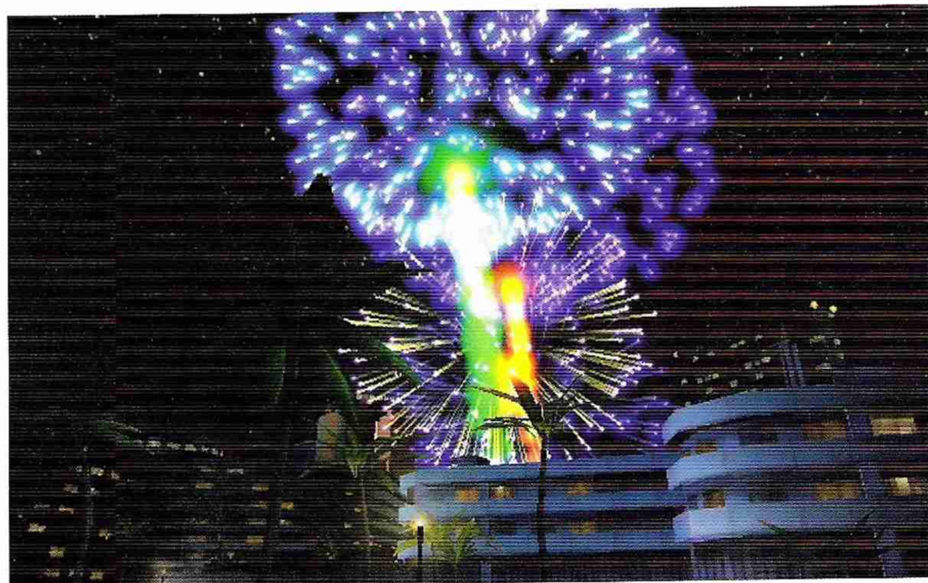
PS2 NA SCÉNĚ

TO JE FANTAZIE!

FANTAVISION A OHŇOSTROJ OD SONY

Fantavision, kterou jsme měli možnost si vyzkoušet na letošním festivalu PlayStation 2000 (na str. 68 najdete podrobnou zprávu), byla nádhera už na pohled. Taková nádhera, že jsme nedokázali odolat a rozhodli se vám zprostředkovat několik detailů o nové hvězdě Sony, jež by měla na PS2 vzplát již tento měsíc. Za hrou stojí tíž lidé, kteří dělali na *Ape Escape*, a nepochybně se jedná o budoucí kultovní záležitost.

O co vlastně jde? No, děláte na obloze ohňostroj, a to stiskáváním tlačítek přiřazených jednotlivým barvám. Když jich v řetězové reakci stisknete několik, docílíte komba a efektnější exploze. A čím lepší je kombo, tím úchvatnější je výsledek. Je to tudíž bizarní směs akční hry a puzzle, navíc ve hře je cosi, co velmi silně připomíná starý *Missile Command*. *Fantavision* má podle všeho demonstrovat úžasné schopnosti PS2 - hlavně co se týče barev a létajících částic. I když, nenechte se na hru dívat vaši kočku či psa, mohlo by je to vyděsit k smrti.



Fantavision: hra, při které budete jen nevěřícně zírat.

Bacha, aby vám z té hlavy vyvrácené vzhůru k ohňostroji nezatuhl krk.









NOVÉ TITULY

CHRONO CROSS
(SQUARE)

Chrono Trigger, squareovské SNES RPG na téma cestování v čase, mělo takový úspěch, že jen s nepatrnými změnami vyšlo nedávno na PlayStation znovu. A i v druhé verzi se neuvěřitelně dobře prodávalo. Teď se *Chrono Cross* dočkal úplně nové verze a tedy i nového vzhledu. I když se možná do hry neinvestovalo tolik času a peněz jako třeba do *Final Fantasy*, Square se s jeho vydáním navrátilo k lidštější a oduševnělejší atmosféře své 16-bitové produkce a za hru si dokonce vysloužilo od japonského časopisu Famitsu hodnocení 36/40.



Originální bojový systémem postavený na vytrvalostních bodech.

MAGICAL DROP F
(DATA EAST)

Zatímco my v Evropě jsme se museli hodně snažit, abychom našli nějakou *Tetrisu* podobnou hru, v Japonsku nebyla o akční puzzle hry nikdy nouze. Hry jako *Puzzle Bobble* (něco na způsob *Bust-A-Move*) či několik generací *Puyo Puyo* (podobné *Dr. Robotnik's*) v arkádách neustále přitahují pozornost. A tak přichází *Magical Drop F*, kde tarokové postavičky ovládají pierotovského klauna, jenž musí skládat barevné míče. Hra je jen nepatrně vylepšenou verzí *Magical Drop III*, přičemž je pravděpodobné, že se bude hodně prodávat hlavně díky svému kultovnímu postavení.



Příznivci náročných akčních puzzle her se mohou těšit na *Magical Drop F*.

SEIREI-SONGS
(ENIX-OPUS)

Enix tuto hru popisují jako hudebně akční adventuru - což je tak trochu zjednodušení. Sice se povrchně podobá hrám jako *PaRappa The Rapper* či *Um Jammer Lammy*, ale hlavním smyslem je tu sledování svého protivníka, jak přehrává určitou melodii, a pak se ji pokusit k rozvinutí příběhu napodobit. Za každý výkon jste bodováni, navíc když se vyhnete Bad nebo Cool a získáte Great!, jste odměněni bonusovou scénou, včetně extra času, kdy si můžete vytvářet vlastní hudbu. Že by tahle bublina někdy splaskla? Nechce se tomu zatím věřit.



Japonský apetit pro hry tohoto druhu je snad nevyčerpatelný.



TOP 5 - PRODEJ



1. Gallop Racer 2000 (Tecmo)
2. Mobile Suit Gun: Giren's Ambition - Genealogy of Zion (Bandai)
3. Vagrant Story (Square)
4. Biohazard: Gun Survivor (Capcom)
5. Azito 3 (Bandai)

TOP 5 - NEJOČEKAVANĚJŠÍ

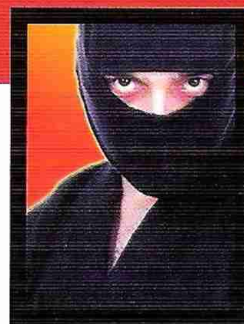


1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
5. Star Ocean 3 (Enix)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Vagrant Story (Square)
2. Valkyrie Profile (Enix)
3. Gran Turismo 2 (SCE)
4. Final Fantasy VIII (Square)
5. Poplocrois Story II (SCE)


Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech

OTAKU YOUTH

POHÁNĚNÍ EMOTION ENGINE

Kvalita vizuální stránky her představených na festivalu PS2, jenž se konal minulý měsíc, byla taková, že člověk snadno zapomene na dřívější sliby ohledně nových úrovní interaktivity a zapojení hráčových citů i emocí - co tedy znamená ten Emotion Engine?

Tamagochi byla možná nafouklá bublina, která rychle splaskla, nicméně i přesto jsou hry, jejichž součástí je krmení, v Japonsku stále populární. Vezměte si třeba hitový seriál *Monster Farm*, kde řídíte stáj monster, musíte odchovávat mladé potvůrky, trénovat je a pak vysílat na výpravy, aby dobyly poklad, přičemž ty nejlepší kusy ze své stáje můžete stavět proti svěřencům vašich kámošů v rádoby gladiátorském soutěžení. A i rok po svém vydání zůstává *Monster Farm* jednou z nejoblíbenějších her v Japonsku.

Koncept těchto her spočívá na jednom předpokladu: čím víc dovolíte hráči, aby hnětl a tvaroval určitý svět a rovněž v něm viděl svůj vliv, tím větší měrou se do hry vloží. A hra samotná se tak vlastně stane jistým odrazem osobnosti hráčů. Možná to zní uhozeně, nicméně náš ninja má za to, že tenhle trend je třeba mít na zřeteli.

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSMSANA ...

Nejprve trochu brnkačka na nervy příznivcům Enixu - *Dragon Quest VII* pro PS1 má další zpoždění. A i když to není dosud potvrzeno, jdou řeči, že pro neortodoxní kód, snažící se z konzoly dostat maximum, se hra stala nehratelnou na zpětně kompatibilní PlayStation2.

Monolith Soft v současné době hledají špičkové tvůrčí síly, které by pracovaly na novém RPG, provizorně nazvaném *Project X* - vydávat jej bude Namco. Ve vývojářském týmu se to už teď hemží samými talenty a v jeho čele stojí bývalí designéři od Square a Namco.

Podivnou shodou okolností se naše recenze *Star Ocean: The Second Story* od tri-Ace (viz str. 67) sešla s ohlášením *Star Ocean 3* pro PS2. Vysvětlení: *The Second Story* vyšlo v Japonsku už v červenci, to jen cesta do Evropy trvala tak dlouho.

U-SA, nová playstationová puzzle hra od Artdink, bude obsahovat i editační režim, díky kterému budete moci sami navrhovat nové úrovně, ukládat si je a předkládat k řešení svým kámošům. Hlavní myšlenkou hry je kutálet míč labyrintem překážek.

POUZE V JAPONSKU

PRIMAL IMAGE
(ATLUS)

Máte-li pocit, že celé to pozdvižení kolem staré pixelové Croftové bylo poněkud přehnané, počkejte, až uvidíte toto. Tento roztodivný perverzní simulátor pro PS2 nabízí škálu CG modelek, které vám pózují, a vy je fotíte z... „estetických" úhlů. Jako pozadí slouží celá řada notně exotických míst a modelky dokonce můžete i obléci dle vlastního vkusu. V našich končinách se této záležitosti v nejbližší budoucnosti asi jen tak nedočkáme.



SCREEN TEST

DR. HOLLYWOOD KLEPE NA DVEŘE. PUSŤTE HO NĚKDO.

6. Resident Evil 3: Nemesis

„Zombíci vás zvou na párty. V pekle!"
Režie: John Carpenter

ZÁPLETKA:
Jim Valentine je poslána do vzdáleného Raccoon City, aby zde prošetřila případ záhadné firmy Umbrella Corp. Napadne ji sice smečka zombií, ale zachrání ji její umbrellovský informátor Carlos. Nicméně přesto ji zombie kously, a tak je jen otázkou času, kdy... Carlos musí co nejrychleji do napadeného a obléhaného města, aby získal z velitelství Umbrelly vakcínu proti T-viru. Nejprve se však musí vypořádat s podplacenou policí a několika umbrellovskými vědci, kteří nemají zrovna nejčistší úmysly. A taky má v patách nový druh zombie - tzv. Nemesis.

STYL:
Slavný film *Night Of The Living Dead* předělaný pro 21. století!

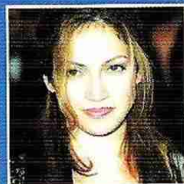
ZELENÁ NEBO VÝVOJÁŘSKÉ PEKLO?
No dobře, je to trochu nadnesené. Ale jestli to někdo zvládne, pak určitě Carpenter. Lopez by mohla snadno převyprávět část příběhu retrospektivně a bylo by zajímavé, jen se tak dívat, jak děsivý Steve Buscemi vytahuje z rukávu jeden svůj trik za druhým. Odpornost a morální zkaženost Hopperovu přitažlivost jistě nezvýší, zatímco Sizemore a Neeson by se k sobě hodili. Jasně, je to jen fantazie, ale přidejte si k tomu trochu z atmosféry takového *Od soumraku do úsvitu*, přihoďte nějaké prachy na vizuální efekty a možná ... by ... to ... mohlo ... zabrat. A napětí udržujte tím, že obludy ukážete, až když to bude nevyhnutelně nutné.





Děsivé chodby Raccoon City jsou perfektním místem pro hororové orgie.

OBSAZENÍ



▲ Jill Valentine - Jennifer Lopez



▲ Carlos - Steve Buscemi



▲ Zkorumpovaný polda - Dennis Hopper



▲ Ruský chlapík - Tom Sizemore



▲ Ruský chlapík II - Liam Neeson

VÍCE O PAVOUČÍ HŘE OD ACTIVISION

TROCHA PAVUČIN

MOHLI JSME SI VYZKOUŠET SPIDER-MANA

Od Activision nám jednoho dne přišla hratelná verze jejich již brzy vydávaného titulu *Spider-Man*, čímž nám pochopitelně udělali radost. Hru pohání stejný engine jako *Tony Hawk's* a stejně originální je i nápad a provedení.

Jak jsme prozradili v posledním čísle, ve hře se můžete s bohorovným klidem procházet po zdech. Můžete si vybrat jakoukoli plochu, přičemž pohyblivá kamera vám dává zakusit pocit šplhání v padesátém patře. Při lezení po stropech to pochopitelně bude chtít notnou dávku opatrnosti. K nápomoci zde budete mít speciální kompas, s jehož pomocí se můžete v betonové džungli orientovat.

A zatímco jsme se snažili zloduchy spoutat do kozelce, ukázaly se dva klíčové rysy hry. Jedním z nich byly pavoučí smysly - jakmile se blíží nebezpečí, Parkerova hlava se rozsvítí červeně a zároveň funguje jako prostředek navigace v rozsáhlejších úrovních. Dalším zajímavým detailem byl vykřičník, který se objevuje nad hlavami lidí, které překvapíte. Hodně ve stylu *Metal Gear Solid*.

Všechny mise ve hře jsou založeny na reáliích z komiksového seriálu a stejná jsou i jména postav, takže pokud příběh náhodou znáte, jistě se ve hře budete okamžitě orientovat. Lépe řečeno, při šplhání po stropě se budete cítit úplně jako doma. A protože jsme hru dostali takto brzy k dispozici, můžete se už velmi brzy těšit na demo. ■





Lezte, šplhejte a plazte se, protože jenom pavoučí muž může zachránit svět.

KDO VYHRÁL?

SOUTĚŽ COOLBOARDERS 4
VÝSLEDKY SOUTĚŽE Z PSM 23

Soutěž o *CoolBoarders 4* byla dětsky snadná, i když nám to tak při vymýšlení otázky nepřipadalo. Zjevně jsme vás podcenili, neboť většina z vás správně označila za správnou odpověď D. Nejprve vznikl skateboard, z něhož se později vyvinul snowboard a na hoverboard si budeme muset ještě nějaký ten rok počkat. Zde jsou vítězi - blahopřejeme!

- ✔ Pavel Klouček, Ostrava
- ✔ Jiří Sikora, Varnsdorf
- ✔ Martin Hedvábný, Brno
- ✔ Jindřich Kohout, Kralupy n. Vlt
- ✔ Čenda Brychta, Jihlava
- ✔ Jan Krejčíř, Přerov
- ✔ Tomáš Vrba, Prostějov
- ✔ Jaroslava Černá, Obory
- ✔ Petr Vokál, Liberec
- ✔ Stanislav Puček, Praha 8



SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6

PSM CHARTS

CO HOŘÍ A NEHOŘÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

Oficiální český PlayStation Magazín

1. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
2. FINAL FANTASY VIII
3. GRAN TURISMO 2
4. NHL 2000
5. LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
6. INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
7. SILENT HILL
8. QUAKE 2
9. DINO CRISIS
10. FINAL FANTASY VII
11. GRAN TURISMO
12. METAL GEAR SOLID
13. SPYRO 2: GATEWAY TO GLOMMER
14. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
15. RESIDENT EVIL 2

Hitparáda čtenářů PSM se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.



USA TOP 5

1. WWF SMACKDOWN ....(THQ)
2. SYPHON FILTER 2 ....(989 STUDIOS)
3. TRIPLE PLAY 2001 ....(ELECTRONIC ARTS)
4. GRAN TURISMO 2 ....(SONY)
5. TONY HAWK'S PRO SKATER ......(ACTIVISION)

(zdroj: NPD)



VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. GRAN TURISMO 2 ....(SONY)
2. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS ....(EIDOS)
3. TOY STORY 2 ....(ACTIVISION)
4. FEAR EFFECT ....(EIDOS)
5. ISS PRO EVOLUTION ....(KONAMI)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

I drsní ECW zápasníci si ve svém NABITÉM programu najdou čas na hry.

1. *ECW HARDCORE REVOLUTION* ....Jak jinak!
2. *GRAN TURISMO 2* ....Vrrrm...Vrrrrrm...
3. *SYPHON FILTER 2* ....Umějí i s brokovnicí.
4. *NBA LIVE 2000* ....Taky sport.
5. *TOMMOROW NEVER DIES* ....Žijeme, tak co?



MY SI HRAJEME

Chalid Himmat, mistr návodů, tipů a cheatů.

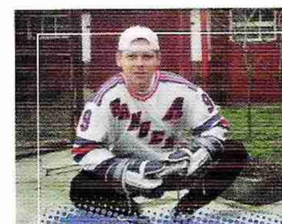
1. *FINAL FANTASY VIII*
2. *RESIDENT EVIL 3: NEMESIS*
3. *GRAN TURISMO 2*
4. *F1 2000*
5. *TEKKEN 3*



ONI SI HRAJÍ

Lloyd Baker, grafik tvořící závodní hru Mille Miglia

1. *GRAN TURISMO*
2. *DRIVER*
3. *POINT BLANK*
4. *MEDIEVIL*
5. *LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER*



VY SI HRAJETE

Martin Stöckelmayer z Plzně

1. *NHL 2000*
2. *RESIDENT EVIL 3: NEMESIS*
3. *LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER*
4. *RESIDENT EVIL*
5. *MEDAL OF HONOUR*

TAK TO BY BYLA HRA!

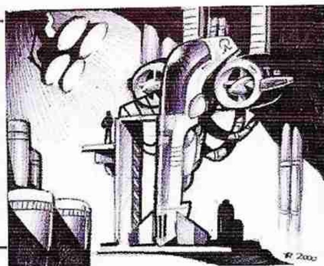
NAPADL VÁS NĚKDY SKVĚLÝ NÁMĚT PRO HRU? NAPIŠTE NÁM HO, ZAJÍMÁ NÁS!

• Koncept
„Simulátor sondy prolétávající krevním řečištěm, zažívacím traktem a nervovou soustavou lidského těla." Honza hned od začátku šokuje a my víme, že tohle je to pravé a konečně se objevuje hra, kterou bychom si OPRAVDU rádi zahráli. Fakt. Honza pokračuje: „Ve společnosti Biogen experimentují s miniaturizací a jejím využití v medicíně. Byla postavena sonda, která může po zmenšení plout krevním řečištěm. Má pár mechanických rukou, chirurgické lasery, genobanku a samozřejmě pilota." A o co by šlo? No přece o boj s rakovinou, leukémií, nebo třeba rýmou!

• Styl
Akční letecký simulátor - tak trochu šíleně originální *Descent*. Podle úkolů je k dispozici množství různých typů sond, čímž je zaručena variabilita. Když pak navíc doletíte na místo určení, začíná druhá část, a tedy léčení, které může mít podobu pohodové puzzle, pokud například dáváte dohromady narušenou tkáň, a nebo přestřelky, pokud jde o chřipku. A v poslední úrovni na vás čeká drsný vir HIV. Ooops!

• Verdikt
Filmy *Fantastic Voyage* či *Vnitřní Vesmír* a nebo třeba francouzský výukový kreslený seriál *Byl jednou jeden život*. Nápad to možná není tak docela originální, ale na hru jako stvořený, skoro až s podivem, že ještě nebyl zpracován. Stačil by nějaký pořádně ujetý příběh, protože - nalijme si čistého vína - pouhé léčení je docela nuda a klidně by to mohlo jít na trh s hodnocením 10/10. Cool!





TAK CO ?

Honza Růkr byl po zásluze odměněn. A co vy? Na vaše nápady spolu s návrhem obalu hry čekáme v redakci a dodáváme, že rozhoduje nápad a originalita! Kdo ví, možná právě váš návrh bude vybrán a oceněn v píštím čísle.

RPG-ČKOVÝ NÁKLAD OD SQUARE

I V EVROPĚ

VAGRANT STORY OD SQUARE BRZY V EVROPĚ - A VÍC!

PSM EXKLUZIVNĚ!

Square Europe konečně potvrdili, že Crave Entertainment budou zajišťovat dlouho očekávanou evropskou verzi středověkého RPG *Vagrant Story*. To nedávno obdrželo neuvěřitelnou známku 40/40 v japonském časopise Famitsu, proslulém svou kritičností, a tak snad není třeba dodávat, že tuhle věc je prostě třeba mít doma.

Hra v zásadě vypráví dobrodružství detektiva Ashleyho Riota, který se protlouká středověkou Evropou. Za záhadných okolností totiž zemřel vévoda Bardova a právě na Ashleyovi je, aby celou záhadu rozluštil. V tom se mu bude snažit zabránit zlotřilec jménem Sidney Lostalot.

Square rovněž oznámilo, že Crave budou dohlížet i na další evropské verze squareovských titulů, a to včetně skutečně famózně hororové *Parasite Eve 2* (na podzim) a *Final Fantasy IX* - ANO! - která by se měla objevit někdy před Vánoci. Více se o evropských plánech Square dozvíte v PSM 26. ■



Bitvy v reálném čase jsou ve Vagrant Story fakt odvaz.

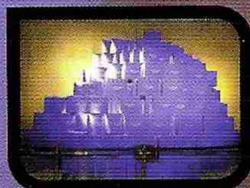
PLAYSTATION 2000 - FESTIVALOVÁ SESTAVA

• HRATELNÉ
A6 (ArtDink)
American Arcade (Astroll)
Be On Edge (SCEI)
Billiard Master 2 (Ask)
Driving Emotion Type-S (Square)
Drum Mania (Konami)
EX Billiards (Takara)
Eternal Ring (From Software)
EverGrace (From Software)
Fantavision (SCEI)
Gekikuukan Pro Baseball: At The End Of The Century 1999 (Square)
Golf Paradise (T&E Soft)
Gran Turismo 2000 (SCEI)
I.Q Remix+ (SCEI)
Jikkyou World Soccer 2000 (Konami)
Jokkyou Pawafuru Pro Baseball 7 (Konami)
Kainoki Shogi IV (ASCII)
Kessen (Koei)
Mahjong Takai III (Koei)
Mahjong Yarose (Konami)
Morita Shogi (Yuki)
RStory (Enix)
Ridge Racer V (Namco)
Shin Sangokumusou (Koei)
Snowboard SuperCross (EA-Square)
Stepping Selection (Jaleco)
Street Fighter EX3 (Capcom)
Tekken Tag Tournament (Namco)

• VIDEOPREZENTACE
Armoured Core 2 (From Software)
Dark Cloud (SCEI)
Gradius III and IV (Konami)
L'arc en Ciel (SCEI)
Onimusha (Capcom)
Sky Surfer (Idea Factory)
Wild Wild Racing (Imagineer)

• NOVÉ HRY
Biohazard (Capcom)
Dead Or Alive 2 (Tecmo)
Extermination (SCEI)
Gungriffon Blaze (Capcom)
Maximo (Capcom)
Silpheed (Capcom)

• DVD-ROM
Matrix (Warner Home Video)











PS2000 Reportáž

Text: Mike Goldsmith Foto: Martin Burton

FESTIVALOVÁ HOREČKA!

DATUM: 18. ÚNORA. MÍSTO: PLAYSTATION FESTIVAL 2000, TOKIO. UDÁLOST: NA ZEMSKÝ POVRCH SE SNESLA NEJVÝKONNĚJŠÍ KONZOLA VŠECH DOB. PSM BYLO POCHOPITELNĚ U TOHO, ABY ZACHYTILO A ZPROSTŘEDKOVALO VŠECHNY TY SKVĚLÉ HRY, KTERÉ SI BUDEME MOCT ZAHRÁT UŽ V ZÁŘÍ.

Takže jaké to vlastně bylo? Stručně a výstižně, naprosto bombastické. Přišli jsme, viděli jsme, a hráli jsme všechny hry pro PS2, které byly k mání, ať už *Tekken Tag Tournament* nebo *Shin Sangokumusou*. A nemůžeme se dočkat, až si je zahrajeme ještě víc. A víc. A víc a víc a...

Na následujících deseti stranách vás protáhneme davy shromážděnými na festivalu, využijeme svých novinářských průkazů i mužné síly a vyzdvihneme vás nad hlavy ostatních, abyste co nejlépe viděli všechny ty hry, které byly při tom, když se narodilo PlayStation2. *Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, Ridge Racer V*... Tyto a dalších 25 (!) skvostů bylo hratelných. Pokusíme se vám je v rámci lidských sil přiblížit, přičemž v Evropě si na ně budeme muset počkat přinejmenším do září.



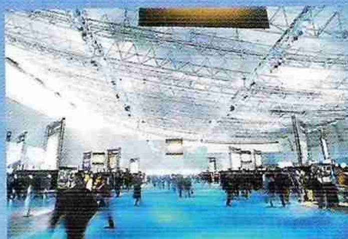
Prostoru jak ve vesmíru. Tohle je obrovské futuristické výstaviště Makuhari Messe.

PlayStation Festival 2000 nám rovněž poskytl příležitost osahat si konzolu jako takovou. Ano, stále vypadá rozkošně malá, tlačítka Power a Reset příjemně zeleně a fialově svítí a logo PlayStation na čelní desce se otáčí dle toho, jak konzolu postavíte. A ještě lepší bylo, že jsme mohli nakouknout i pod stylovou kapotu. PlayStation2 se pyšní novým rozhraním, a tak vás při každém spuštění přivítá novou animací - vířivá mlha nebo 3D kostky - vše závisí na tom, jakou hru hrajete. Jakmile se dostanete za elegantní uvítání, uvidíte obrazovku plnou nahodile rotujících elektronů, kdy si můžete vybrat, zda chcete hrát hru pro PS1, PS2 anebo se dívat na DVD filmy. V menu dále najdete všemožná nastavení, od datumu a času až po jazyk (japonština nebo angličtina) a nastavení obrazovky - ano, hry pro PS2 totiž budou jak v normálním (4:3), tak širokoúhlém (16:9) formátu, kdy druhý jmenovaný bude zobrazovat větší rozsah dění na obrazovce.

Pravda, našly se i mouchy. Třeba přehrávání DVD disků nebylo tak skvělé, jak jsme doufali. Navíc bude nutné vkládat do slotů paměťové karty se softwarovými drivery dodávanými na zvláštním disku, když si budeme chtít zahrát hry pro PS1 nebo se podívat na DVD. A také budou hry původně napsané pro PS1 na PlayStation2 vypadat lépe? Odpověď zní ano - PS2 se bude dodávat s tzv. utility diskem, na němž najdete softwarový ovladač pro DVD přehrávač a rovněž zde bude funkce jménem Texture Interpolation, jež by měla zlepšit 3D grafiku existujících softwarových titulů.

Ale maličkosti stranou, na PlayStation Festivalu 2000 se představily více než dvě desítky her, které budou náležet k softwaru první generace, a dalších famózních šest, jež budou konzolu provázet do její světlé budoucnosti. V následujících měsících vám budeme exkluzivně přinášet informace o dalších titulech včetně *Metal Gear 2* a jistém super tajném titulu od Sony, nicméně mezitím se podívejte na hry, které byly přístupné už teď... ▷


„Hezkou zábavu! Tohle si užijete!"


Za půl minuty celý prostor praskal ve švech.

„Obstoupen fanatiky bojovek, *Tekken Tag* uchvátil přítomné davy." ▶ strana 24

Nádhera. Prostě nádhera... Pár snímků *Ridge V* v akci. Až na dlouhé nahrávání byla tato bomba od Namco absolutní hvězdou festivalu. Navíc jsme se podívali na novou dívku, Ai Fukami. No dobře, vždyť víme...

NOVÉ A LEPŠÍ SMYKY, RIDGE SE VRACÍ NA SCÉNU.

RIDGE RACER V (Namco)

Fakta: Vedle všech těch vlakových simulátorů, milostných her a střílečkových ohňostrojů byly na festivalu tři hry, které jsme si opravdu moc chtěli zahrát - a *Ridge Racer V* byl jednou z nich. Stačí, když si přečtete následující: hra běhá úžasnou rychlostí 60 f/s; v intro sekvenci vystupuje nová dívka; podporuje Dual Shock, Dual Shock2, NegCon a JogCon; má pět herních režimů (Grand Prix, Duel, VS battle, Time Attack a Free Run) plus spoustu skrytých věcí; hudbu ke hře složil slavný japonský skladatel Mijk Van Dijk; kvantita byla obětována kvalitě (takže nečekejte na tři stovky aut jako v *R4*) a navíc - díky novému stínování a vylepšenému 3D engine je *Ridge* stále nejpohlednější závodní hra na trhu. Už teď se můžete těšit na sedm skvěle a detailně propracovaných okruhů v Ridge City, kdy se autům kouří od pneumatik, je jim vidět skrz okna, na kapotě se jim odrážejí paprsky světla a na spodním okraji obrazovky zobrazuje váš čas malý elegantní grafický diagram ve stylu *Pac-Man*.

Ale hlavní otázka zní takto: „Jak se to vlastně hraje?" Jako ve snu, přátelé, nebo přesněji, jako *Ridge*, jenom mnohem, mnohem rychleji. Můžeme odpovědně prohlásit, že auta jezdí jak po másle, tratě jsou klasické (tři v denním světle, tři v podvečer a tři v noci), pozadí nápadité a v zatáčkách i na rovných dálnicích získáváte pocit skutečné rychlosti, přičemž na horizontu se tetelí vzduch.

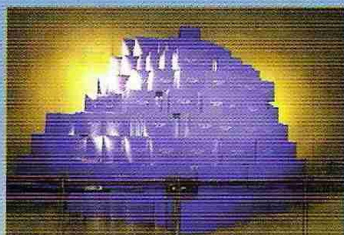
Ptáte se, jak že jsou ta auta rychlá? Nuže oněch šest modelů, jež máte k dispozici od samého začátku, je následujících: Danver Toreador (max. rychlost 296 km/h), Kamata Fiaro (274), Rivelta Solare (323), Kamata Fortune (238), Himmel E.O. (332) a Rivelta Mercurio (280) a ta nejlepší, k nimž dojdete později, dosahují rychlostí ještě mnohem vyšších. Chyby? Hmm, autoři se rozhodli přidržet se CD-ROM formátu namísto toho, aby využili přítomnost DVD-ROM, což znamená, že doba loadingu je překvapivě dlouhá (my napočítali 13 sekund v porovnání s několika málo vteřinami u ostatních titulů). Ale to je z chyb také všechno. Nakonec, vždyť na kvalitu si člověk vždycky musí počkat a *Ridge Racer V* rozhodně kvalitní je. Původní verze hry pomáhala uvést PlayStation v roce '94 a *Ridge V* udělá totéž, jenom lépe. Vlastně to byl největší hit celého festivalu.



Šance na vydání v Evropě: Že by se k nám nedostal *Ridge*? Ani náhodou! 99%

Japonská verze: Na trhu se objevila na CD-ROM 4. března, cena 6.800 jenů.

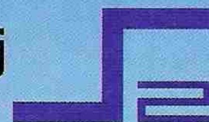
Detaily na *www.namco.com.*

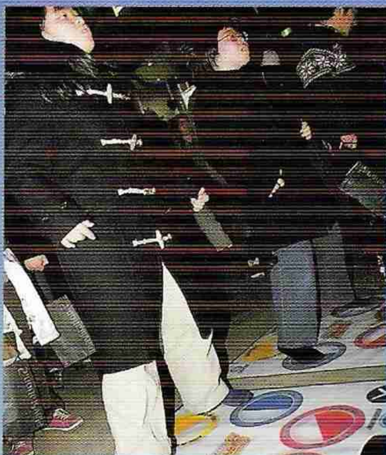

Upřímně, tohle jsou jen prázdné krabice.


Představte si jeden dobře mířený ořech...



„Střílejte na dívky v Østory šípy lásky, ovlivníte tak vývoj zápletky." ▶ strana 25




Holky z naší školky

STEPPING SELECTION

(Jaleco)

Taneční revoluce nejen v Japonsku.

Fakta: Práva na bemaniovské šílenství v Japonsku nedrží pouze Konami a *Stepping Selection* je PS2 verzí velkého arkádového hitu Jaleco nazvaného *Stepping Stage*. Celé davy hráčů se nahrnuly ke stánku, aby si poslechly takové skvosty jako „Baby One More Time" od Britney Spearsové, „Love's Got A Hold On My Heart" od Steps či, pravda trochu bizarní, cover verze takových hrůz z hloubi osmdesátých let jako „Ghostbusters", „The Neverending Story" či „Footloose". Musíme uznat, že *Stepping Selection* má zvláštní a neopakovatelný půvab kýčovitosti, velkou přitažlivost pro teenagery, režim pro dva hráče a především dokazuje, že PlayStation2 není jen o ladných zatáčkách či explodujících polygonech.

Šance na vydání v Evropě: Tak 40%.

Japonská verze: Ta se na dvou CD-ROMech měla objevit 4. 3. a stát 6.800 jenů (17.600 i s ovladačem).

Detaily na *www.jaleco.co.jp*.

ETERNAL RING

(From Software)

Hledání prstenů v RPG stylu.

Fakta: 3D RPG v reálném čase s příchutí adventury v první osobě (něco mezi *Doomem* a *Final Fantasy*, tedy alespoň zhruba). *Eternal Ring* vypráví příběh vojáka Caina Morgana, který se ze svého království Kingdom of Heingaria musí vydat na ostrov jménem The Island Of No Return (Ostrov bez návratu), aby zde hledal záhadný Eternal Ring (věčný prsten). Ostrov je zamořen všemožnými druhy démonů a monster, nicméně naštěstí tu je i 100 méně důležitých prstenů, které vám propůjčují magické schopnosti, s jejichž pomocí můžete likvidovat nepřátele, přenášet se do zakázaných území, chodit po lávě či se potápět. *Eternal Ring* není pouze chytrým rozšířením RPG žánru, nýbrž hrou, jež jako jediná z titulů vydaných zároveň s vydáním PS2 využívá analogových tlačítek na Dual Shock2 schopných registrovat až 255 odlišných úrovní stisku. Už proto je *Eternal Ring* úžasným pohledem do budoucnosti.

Šance na vydání v Evropě: V Japonsku se toužebně očekává, takže možná ano. 55%.

Japonská verze: *Eternal Ring* se zhmotní 4. března na DVD, stát bude 6.800 jenů.

Detaily na *www.fromsoftware.co.jp*.



Nádhera! Představte si, co udělá s PlayStation2 *Final Fantasy X*.



Ano, bolí to. Ano, funguje to. Tvar budoucího mentálního komba.

STREET FIGHTER EX3

(CAPCOM)

Hurá, souboje v ulicích!

Fakta: Hra vychází zároveň s PS2 a má dobrou reputaci i na původní PlayStation. Pokračování capcomovské řady Arikou produkovaných *EX* titulů, tedy robustních 3D bojovek stojících v protikladu k *Alpha* řadě v 2D manga stylu. Naštěstí *EX3* nezklamal ani nyní - rychlý jako blesk, jsou zde všechny populární postavy (Ryu, Ken, Chun Li, Skullomania a ještě 12 dalších, přičemž skryté postavy by měly být údajně přidány z *EX2* Plus) a samozřejmě i šílené kombo útoky. Postavy mění během soubojů výrazy tváře a znatelná je i inspirace *Tekken Tag Tournamentu* - i když se nám nepodařilo zvládnout propagovaných deset postav na obrazovce, alespoň jsme si zkusili zběsilost pro čtyři, vedle které vypadal wrestling jako přílovečný čajový dýchánek. Pravda, skeptiky *EX3* jistě nepřesvědčí, protože se hraje stejně jako dříve, nicméně davům tlačícím se u stánku to zřejmě vůbec nevadilo. A nám taky ne...

Šance na vydání v Evropě: Ochutnejte bolest! 95%

Japonská verze: 4. března na CD-ROM za 6.800 jenů.

Detaily na www.capcom.co.jp

FANTAVISION

(SCEI)

Jůůůůů! Jéééé! Pohleďte na ty barvičky...

Fakta: Navzdory tomu, že jde téměř o launch titul, neměla *Fantavision* od Sony takovou mediální auru jako třeba *Ridge V*, *Tekken Tag*, nebo dokonce *Eternal Ring*. To se ovšem jistě záhy změní, neboť *Fantavision* je rozhodně jednou z nejhezčích her, které se na PlayStation2 objevily. Za titulem stojí tým od smutně přehlíženého *Ape Escape* a jde v zásadě o puzzle hru plnou ohňostrojů. Odehrává se na pozadí věčně se měnících scén (tokijské mrakodrapy, kosmické stanice zpustošené kometou) a vaším úkolem je na noční obloze vytvářet ohňostrojovou show. Petardy je třeba odpalovat v náležitém pořadí, v kombo stylu, čímž získáváte další a další body, dostáváte se do nových úrovní a k jedněm z nejúžasnějších vizuálních sekvencí, které byly na PS2 vůbec k vidění. Hratelnost je klamně jednoduchá, ovšem těžce návyková (představte si *Missile Command* vzhůru nohama zkřížený s pořádným silvestrovským ohňostrojem). Nicméně hlavní příčinou obrovské pozornosti, jíž se hře dostávalo, byla grafika. Už se nemůžeme dočkat, až se nám do rukou dostane festivalové demo a pochopitelně vám okamžitě dáme vědět, zda se tento titul podívá i do Evropy. Zatím nezbývá, než doufat.

Šance na vydání v Evropě: Kvalitní hra od Sony, jenom možná až trochu příliš japo-centrická. 80%

Japonská verze: *Fantavision* CD-ROM se v obchodech objevila 9. března, a to za 5.800 jenů.

Detaily na *www.scei.co.jp*.




To je pecka! Barevný ohňostroj nad Tokiem.



CO SE SKRÝVÁ VE ŠKATULI?

CO DOSTANOU ZA HRST JENŮ V JAPONSKU...

• KONZOLA PLAYSTATION2

ovladač Dual Shock2 (1x)
8MB paměťová karta (1x)
AV kabel (1x)
AC zásuvka (1x)
celkem cena: 39.800 jenů

• PŘÍSLUŠENSTVÍ

Dual Shock2 ovladač: 3.500 jenů
8MB paměťová karta: 3.500 jenů
Multi Tap2: 3.600 jenů
Horizontální podstavec pro konzolu: 1.000 jenů
Vertikální podstavec pro konzolu: 1.500 jenů
RFU adaptér: 2.500 jenů
Terminal S-Cable: 3.000 jenů
DVD vstupní kabel: 3.600 jenů
AV adaptér: 1.200 jenů
Av kabel: 1.000 jenů
Component AV kabel (pro lepší kvalitu): 2.500 jenů
Napájecí kabel: 400 jenů
Ovladač Stepping Selection (Jaleco): 6.800 jenů
Zvukový systém DiMAX: 20.000 jenů
Tekken Tag Tournament ovladač (Hori): 3.980 jenů
Poznámka: 1 koruna má v současnosti hodnotu 2.9 japonských jenů. ■


Tekken Tag se líbil i děvčatům.


Dual Shock2 - zpět v černém.

„Auta v *GT2000* odrážela světla, jako by byla navoskována tekutým zrcadlem..." ▶ strana 26





Nové postavy, prostředí, efekty, komba - to vše má *Tekken Tag Tournament*. A hraje se jedna báseň...

VRACÍ SE KRÁL ŽELEZNÉ PĚSTI.

TEKKEN TAG TOURNAMENT (NAMCO)

Fakta: Takže Namco prostě a jednoduše předělá loňský arkádový hit a shrábne za to pořádný balík, že? Vůbec ne. Stánek *Tekken Tag* byl obklopen tisíci nejvěrnějšími bojovkovými nadšenci, kteří aplaudovali především jeho absolutně HRATELNÉ verzi, která byla mimochodem mnohem lepší než ta, již Namco představilo na tokijském herním festivalu v září. Pryč bylo paralaxové scrollování (tj. pozadí a čelní scéna se pohybovaly nezávisle na sobě, hloubka tak byla pouze předstíraná, a to z důvodu rychlosti) a na jeho místo nastoupily úplně nové bojové arény (školní hřiště, chrámy, přístavy, a dokonce i můstky s nádherně realizovanými vodopády šumícími v hloubce dole), nezaujatí diváci v pozadí, proměnlivé počasí (arkádové úrovně byly předělány podle jednotlivých ročních období, a v jedné z nich dokonce padá 3D sníh) a všech více jak dvacet postav z minulých *Tekkenů* - těšte se na takové hvězdy z *T3* jako Jin, Anna, Nina či Yoshimitsu plus Baek Doo San, Ganryu, Armour King a také matka Jin, Kazamova matka Jun, jež se vrátila z říše Hádovy. Příznivci *Tekkenu* jistě rádi uslyší, že Namco chce jednu z nehratelných postav v arkádové verzi proměnit v PS2 verzi na hratelnou.

Úrovně, které jsme měli možnost hrát, běhaly neuvěřitelně rychle a během komb ani přepínání mezi hráči nedocházelo k žádným prodlevám či zpomalením. Pro ty nezasvěcené, *Tekken Tag Tournament* je založen na soubojích ve wrestlingovém stylu - tj. vyberete si dvě postavy a v průběhu souboje mezi nimi přepínáte (vždy, když je postava neaktivní, doplňuje se jí ukazatel energie). A protože teď jde přeskakovat i během jednotlivých útoků, svého protivníka můžete nakrásně držet stále ve vzduchu. Systém funguje naprosto dokonale a v porovnání s verzí, jež byla k dispozici na zářijovém veletrhu, i s arkádami v tokijské čtvrti Akihabara je nutno konstatovat, že verze pro PS2 je zdaleka nejrychlejší a nejlepší. Zapomněli jsme snad na něco? Snad tohle - Namco nahradilo arkádové intro úplně novou sekvencí, která pro přehrávání využívá technologie MPEG2 - to znamená, že kvalita i rychlost jsou lepší a vyšší než u běžných PS2 CG intro-sekvencí (MPEG2 je videoformát používaný pro přehrávání DVD filmů). Jak můžeme dosvědčit, celkový efekt ani nelze s předchozími tituly poměřovat. A to se dokonce šeptá, že je ve hře i režim pro čtyři hráče s využitím multitapu. Takže se nenechte mýlit, *Tekken* se skutečně vrátil - lepší, statečnější a ďábelštější než kdy jindy.

Šance na vydání v Evropě: PlayStation v Evropě bez *Tekkena*? To je nemyslitelné! 110%

Japonská verze: *Tekken Tag Tournament* vrazil do japonských obchodů 30. března na CD-ROM za 6.800 jenů. Hori budou prodávat rovněž oficiální joystick - 3.980 jenů. Detaily na *www.namco.com.*


V Tokiu je třeba se předvést.



Capcom ohlásil Maximo. Hm...

„*Kessen*? To je něco mezi *Riskem* a *Command And Conquer* s troškou samurajštiny..." ▶ strana 27


Teď! Ten bubeník se vám posmívá! Anebo je mu jen tak trapně.

DRUM MANIA

(Konami)

Něco mezi Bemani a Tom Tom Club.

Fakta: Příznivci Bemani her se dlouho nemohlí dočkat, až na vlastní oči spatří *Drum Manii* spolu se šílenými periferiemi, které ji doprovázejí. V této předělané verzi úspěšného arkádového titulu je úkolem hráče mačkat ty správné klávesy v rytmu s hudbou; prostě něco na způsob *Beatmanie* (jakmile se noty dostanou přes spodní okraj obrazovky, stiskněte náležité tlačítko). Pokud se vám *Beatmania* nezdála dostatečně obtížná, pak tahle hra je úplné peklo - při popíkových melodiích to ještě lze zvládnout, ovšem takový Jazz Club, to už je zcela nad síly normálních smrtelníků. Pro Bemani šílence je jistě dobrá zpráva to, že *Drum Mania* bude kompatibilní jak s *Drum Mania* ovladačem, tak ovladačem *Guitar Freaks* pro PlayStation. To znamená, že vlastně dostanete dvě PS2 hry za cenu jediné: *Drum Mania* a *Guitar Freaks*. Jako bonus je zde režim pro tři hráče, kdy první hráč hraje bicí, druhý kytaru a třetí je ovládán počítačem. Na tuto hru by si měli počkat všichni, kdo mají rádi bezprostřední posezení plné improvizace.

Šance na vydání v Evropě: Počkejme si, až uvidíme, jak se *Beatmania* uchytí na původním PlayStation. 75%

Japonská verze: Pokud vše dopadlo podle plánu, objevila se *Drum Mania* v obchodech 4. března a prodávat se bude i s ovladačem bicích.

Detaily na *www.konami.co.jp.*



GEKIKUUAN PRO BASEBALL: AT THE END OF THE CENTURY 1999

(Square)

Připravte se, je třeba to odpálit pořádně daleko.

Fakta: I když se na festivalu neobjevilo *All-Star Pro Wrestling,* Square alespoň představilo nádhernou baseballovou hru - o té se hodně mluvilo už před začátkem festivalu. A hra rozhodně nezklamala, hlavně animace japonských, velmi populárních baseballových hvězd byla fantastická - doslova bylo vidět hru svalů na tělech hráčů a měnil se i výraz jejich obličejů. Nicméně i když se už hovoří o on-line druhém dílu, který by se měl objevit v roce 2001, je to záležitost dosti japo-centrická - ve hře vystupuje japonský televizní komentátor, licenční smlouvu podepsalo 12 japonských týmů, jejichž hráči se ve hře také objevují v motion-capture. Ale i tak, byla by škoda, kdyby se tahle hra do Evropy nedostala. Jasně, je to přece jen baseball, jenže kdybyste viděli, jak se ti hráči skvěle pohybují - a navíc je zde režim až pro šest hráčů.

Šance na vydání v Evropě: Něco nám našeptává, že by to mohlo vyjít... 75%

Japonská verze: 30. března na CD-ROM v ceně 6.800 jenů.

Detaily na *www.square.co.jp.*


Baseball nepatří k našim oblíbeným sportům, ale na PS2 vypadá hodně dobře.




Je to divné, ale tohle davy do varu neuvedlo. To asi tou oranžovou.

EVERGRACE

(From Software)

RPG zeldovského typu s důrazem na „Urob si sám".

Fakta: Festivalový verdikt nad *EverGrace* byl zároveň kladný i záporný. *EverGrace* totiž nenabízí jen statické útoky a dračí zběsilosti, nýbrž je to akčně orientované RPG, v němž bělovlasý muž válčí v nádherném trojrozměrném světě s nejrůznějšími monstry. Váš vzhled, údery mečem (a je tu i jedna VELKÁ sekyra) i brnění - to vše lze upravit dle libosti, nakonec je to přece jenom japonská hra. To je všechno hezké, ovšem jinak hra nezanechala bůhvíjaký dojem...

Šance na vydání v Evropě: Mohlo by to vyjít. 55%

Japonská verze: Další detaily přineseme co nejdřív.

Detaily na *www.fromsoftware.co.jp.*

ØSTORY

(Enix)

Neuvěřitelně zkažený milostný simulátor.

Fakta: Ano, nejdříve fakta. Za hrou stojí General Entertainment; *ØStory* (ono „Ø" zde má označovat „lásku") je FMV „rande adventura", v níž je hlavní postava oživena anděly stylizovanými do podoby amora, a chce-li dosáhnout reinkarnace, musí si do šesti dnů najít tu pravou lásku. Hratelnost tak sestává z vystřelování animovaných „šípů lásky" na rozkošné dívenky (které hrají slavné japonské teenagerské herečky), přičemž ty správné šípy přímo ovlivňují zápletku celé hry. Dosud je to všechno v pořádku. Ale zatímco do tohoto okamžiku vypadala *ØStory* celkem neškodně, v jedné scéně, kterou jsme měli možnost hrát, dává hlavní postava jedné dívce do pití kapky GHB (jinak známé jako „tekutá extáze"). Během několika sekund dívka „ulétává" a vaše postava se k ní zlověstně přibližuje... Tak nevíme, buď jsme scénu pochopili špatně, nebo je to další z těch her, které u dohlížitelů nad mravní výchovou určitě neprojdou. Idiotský výmysl.

Šance na vydání v evropě: Doufejme, že ne. 1%

Japonská verze: 1. dubna na dvou DVD, cena 7.800 jenů.

Detaily na *www.enix.co.jp.*


Velmi smutné. Jenom doufáme, že k tomu nevymyslí nějakou periferii.

TEĎ NA VIDEU

SICE NEHRATELNÉ, ALE PĚKNÉ.

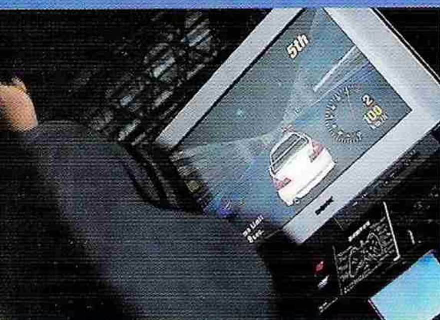
Ačkoliv jsme si to nemohli vyzkoušet, softwarové firmy využily hlavního pódia i okolních obřích obrazovek k tomu, aby v celé kráse představily své připravované tituly. Například taková trojrozměrná samurajská adventura *Onimusha* je skutečný skvost - CG je zkrátka famózní (byť trochu potemnělé) a po zhlédnutí záběrů ze hry jsme s uspokojením dospěli k názoru, že hra se bude hrát skoro stejně jako *Resi* (to znamená, postavy se budou při hraní „otáčet"). *Dark Cloud,* sim/adventura od Sony, by se měla objevit na pultech letos na podzim a i ona vypadá hodně dobře - hráč zde může přetvářet krajinu tak trochu ve stylu *Sim City* a na svůj výtvor se poté podívat v zoomu (v reálném čase a ve 3D). Dokonce i třepetající se lístky na stromech a jiskřivý odraz vodní hladiny přispívají k naprosto realistickému efektu. Bohužel nedostalo se nám žádných zpráv o *Popolocrois III, Splash Dive, The King And I* či arkádové zběsilosti jménem *Den Sen Electric Wire.* Na druhé straně mezi představené hry patřily *Wild Wild Racing* od Imagineer (závody off-roadů od Rage, na trhu 27. dubna), *Sky Surfer* (skyboardový simulátor od Idea Factory, původně 13. dubna, ale zatím odloženo), *Gradius III a IV: Myth Of Resurrection* od Konami (excellentní CG intro, dobrá hratelnost v tradici *R-Type* předělaná přímo z arkádové verze, 13. dubna) a *Armoured Core 2* - mechanická střílečka od From Software, která se možná objeví i v Evropě. Nesmíme zapomenout ani na *L'arc en Ciel,* interaktivní video od Sony k populární kapele J-Pop. Když moderátor ohlásil, že kapela čeká v zákulisí a co nevidět skočí na scénu, hodně nás to rozesmálo a zamířili jsme ke stánku s občerstvením.



„Já? Já mám rád *GT2000*..."


„No, já bych zas dala přednost *Ridge V*."

„Každý, kdo *Type-S* zkusil hrát, skončil buď mimo trať, nebo ve zdi." ▶ strana 28









Jůůůů... hezký, hezkýýý...
Nejlepším efektem byl asi odraz slunečních paprsků. Museli jsme si zastínit oči....







NEJLEPŠÍ JE PROSTĚ JEŠTĚ LEPŠÍ.

GRAN TURISMO 2000 (SCEI)

Fakta: Jak zní slogan - „Skutečný automobilový simulátor". Ano, přesně tak, co dodat. Navíc i když byla prezentována stejná trať jako na zářijovém veletrhu, učiněný pokrok byl naprosto neuvěřitelný. Z nabídky jsme si mohli vybrat Mitsubishi Pro nebo Lancer Evolution GSR (během výběru běžela v pozadí filmová sekvence ve formátu MPEG2) a pak už jsme se mohli závratnou rychlostí prohánět po tokijských ulicích. Auta reagovala velice realisticky na každé zatočení, a když jsme se pokusili o hodiny na zataženou ruční brzdu, rázem jsme se octli v oblacích dýmu. Vizuálně bylo *GT2000* jedna báseň. V replay režimu se detailně zobrazilo i tetelení vzduchu nad silnicí, karosérie odrážela záblesky slunečních paprsků, jako kdyby byla navoskována tekutým zrcadlem, a naprosto dokonalé byly i efekty uvnitř samotné hry - například slunce odrážející se od prosklených kanceláří tokijských mrakodrapů - tomuto efektu jsme natolik podlehli, že jsme podvědomě sahali po stínítkách. Fakt, nekecáme.

Ještě více detailů vyplulo na povrch při našem rozhovoru s tvůrcem *GT* Kazunorim Yamauchim v ústředí Polyphony. *GT2000* bylo zpožděno kvůli extra úpravám, jež bylo třeba provést na *Gran Turismo 2*. Zvažuje se arkádová verze, hra využívá analogově sensitivních tlačítek ovladače Dual Shock2, ještě možná přibude režim pro čtyři hráče, hra jednoduše nebude PS2 verzí *Gran Turismo 2* (můžete se těšit na nové okruhy i modely aut, byť jich nebudou stovky) a navíc zde budou i bonusové hry, včetně vylepšené verze minulých titulů od Polyphony jako *Omega Boost*. A ještě něco, pan Kazunori právě pracuje na úplně nové, zcela odlišné hře pro PS2.

Půlhodinová fronta, kterou jste museli vystát před stánkem, snad nejlépe svědčí o tom, že *Gran Turismo 2000* bylo jednou z hlavních hvězd večera. Pochopitelně stále zbývá dodělat spoustu věcí, podobně jako u *Ridge V* - i tady byly mouchy a trať byla stará. Nicméně jakmile člověk hru vyzkoušel na vlastní kůži, byl vzkaz jasný - ať jste četli cokoli, *Gran Turismo* se na PlayStation2 zjeví v plné kráse. A to je dobře.

Šance na vydání v Evropě: Koho by napadlo pochybovat? Rychle! 110%

Japonská verze: *Gran Turismo 2000* by se mělo na startovním roštu objevit letos v létě a bude stát 5.800 jenů.

Detaily na *www.scei.co.jp* nebo *www.polyphony.co.jp*.


Dívky z *Kessenu* uchvácené PS2...


„Co tím myslíte - „za tebou"?"

„Snowboard SuperCross vypadal velmi hezky, ale byl pomalejší než hlemýždí sex." ▶ strana 29


Kessen od Koei přece jen trochu zklamal.

KESSEN

(Koei)

Samurajský strategický simulátor ze starého Japonska.

Fakta: Tento titul zaujal už před rokem, kdy byl poprvé představen. Teď jsme si tedy *Kessen* (v překladu to znamená *„Rozhodující bitva"*) mohli vyzkoušet na vlastní kůži. A výsledek? Něco mezi filmem *Risk* a *Command And Conquer* se špetkou samurajštiny. Pohybujete se v *C&C* stylu a sledujete, jak stoupá napětí - bitevní systém pracující v reálném čase pohybuje vaší armádou dokola, přičemž je neustále nucen se vypořádávat s nezávislými kroky kontrolovanými AI. Poté následuje střih do fantastické CG sekvence, kdy se do sebe zaklíní dvě červeno-stříbrné armády (každá má 300 jezdců a pěšáků). Bohužel i když je *Kessen* naprosto excelentní vizuálně, jako hra se jeví poněkud nudně - a věci nikterak nepomáhá specificky japonský kontext a strategie zaměřená hlavně na pohyby. Ale alespoň bylo jasně vidět, že hry typu *C&C* budou nepostradatelné i na PlayStation2.

Šance na vydání v Evropě: Vzhledem k japonskému námětu hodně nepravděpodobná. 15%

Japonská verze: 4. března na DVD-ROM, cena 6.800 jenů.

Detaily na *www.koei.co.jp.*

I.Q REMIX+

(SCEI)

Trochu kamení pro inteligentní lidi.

Fakta: *I.Q Remix+*, jeden ze tří bizarních titulů od SCEI, je puzzle hra, v níž se jako doma budou cítit ti, kteří jsou závislí na jeho kurushiovském předchůdci pro PS1. Jakožto 3D puzzle je hra *I.Q Remix+* v zásadě o mladém muži, který se musí nějak proplést labyrintem poskládaným z kvádrů, jež se na něj postupně valí. Správná tlačítková komba otevírají cestu kvádry, nesprávná znamenají prohru. V extra režimech najdete Forbidden Wall (zakázaná zeď) a Forbidden Maze (zakázané bludiště) plus režim pro dva hráče, který slibuje skutečné šílenosti. Váš hráč je zahalen v neonu, přesně ve stylu *Matrix*, hra má hodně techno typografií - krátce a stručně řečeno, puzzle hra plná napětí, určená zejména lidem z klubové scény, kteří hlavně uvítají neustálé proměny úhlů pohledu a stylové vizuální efekty. Hezké, ba přímo třídové, rozluštění labyrintu však bude trvat celou věčnost...

Šance na vydání v Evropě: Kvalitní hra, jenže trochu moc japonská. 85%

Japonská verze: 23. března na CD-ROM, cena 5.800 jenů.

Detaily na *www.scei.co.jp.*


Rané ztělesnění *I.Q Remix+* je známé pod jménem *Kurushi* a *Kurushi Final.*


Tohle je paráda. Japonci mají vláčky rádi...

A6

(ArtDink)

Velmi dobře se jevící vlakový/městský simulátor.

Fakta: Přesně jak napovídá podnázev, *A6*, věnovaný PS2 do vínku firmou ArtDink, je prostě a jednoduše „simulátor řízení vlaků a místního rozvoje". *A6* hraje na notu naprostého japonského poblázněníní simulátory. Na starost dostanete městskou železnici, kde musíte ve stylu *Sim City* postavit koleje. Můžete vybírat z více jak 40 druhů vlaků A, pak se zoomem přenést přímo do „své" metropole (ta je zobrazena nádherně detailně a navíc i v reálném čase) a nakonec si i vyzkoušet jízdu ve vlaku z pohledu první osoby. Na rozdíl od taitovské řady *De Go* měli programátoři od ArtDink díky PS2 možnost včlenit design města do samotné hry, takže můžete přesouvat úplně všechno - od fotbalového hřiště až po kancelářské budovy. *A6* vypadalo naprosto úžasně, a i když evropská verze se zatím nejeví jako příliš pravděpodobná, přinejmenším bylo vidět, jakým směrem se dá na PlayStation2 takový *Theme Park.*

Šance na vydání v Evropě: Hodně nepravděpodobná, vždyť to je o vlacích... 10%

Japonská verze: *A6* vyjde v Japonsku 4. března a bude stát 6.800 jenů.

Detaily na *www.artdink.co.jp.*

JIKKYOU WORLD SOCCER 2000

(Konami)

Ne, tohle v žádném případě není nové *ISS*.

Fakta: Asi největší zklamání celého festivalu. Jasně, *Jikkyou World Soccer 2000* má být nové *ISS*, ovšem *ISS* to v žádném případě není. Aby vám to bylo jasné, Konami zaměstnává dva programátorské týmy pro *ISS* - jeden dělá *Winning Eleven Soccer* (který je konvertován pro PlayStation jako *ISS Pro*), druhý *Jikkyou World Soccer* (z něhož se stane *ISS Pro* pro N64). A tak když jsme vystáli půlhodinovou frontu, abychom si zahráli zápas Japonsko-Brazílie, k našemu rozčarování jsme zjistili, že pro PS2 byla konvertována horší, nintendovská verze se špatnými úhly pohledu, příliš vysokými hráči, špatným motion-capture a nemotorným ovládáním. Ano, hrálo se to rychle a plynule, jenže zcela zde chybělo ono kouzlo, které tolik zbožňujeme na pravém *ISS*. Oproti tomu *FIFA 2000*, která na festivalu sice chyběla, v poslední době údajně zaznamenala návrat do skvělé formy, a tak pokud chtějí Konami přijít na trh s tímto *ISS*, evropští fotbaloví puristé možná budou muset změnit dres. Dáme vám včas vědět.

Šance na vydání v Evropě: Pravděpodobná, tak 88 %.

Japonská verze: Letos na jaře. Více informací na *www.konami.co.jp.*

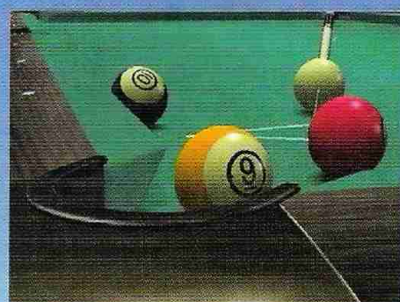

Nádherná hra! A nebo ne?

A TEN ZBYTEK...

TYHLE HRY SE DO EVROPY URČITĚ NEDOSTANOU. VÍTEJTE V RÁJI MAH JONGU.

PlayStation Festival 2000 nám poskytl příležitost zahrát si několik her, které se časem pravděpodobně dostanou i k nám. Ale stejně tak jsme měli možnost vyzkoušet si i hry, jejichž šance na evropskou verzi jsou mizivé nebo žádné. V případě takového *Jokkyou Pawafuru Pro Baseball 7* od Konami to je škoda, protože tento manga baseballový titul byl fakt pecka. Totéž, co je *Golf Paradise* vzhledem k *Actua Golf*, je *JPPB7* k squareovskému *Gekikuukan Pro Baseball* - hra nečiníci si pražádný nárok na realističnost, nicméně pyšnící se obdivuhodnou hratelností. *EX Billiards* (Takara) sice nebyl ani zdaleka tak žádoucí, nicméně přesto vypadal celkem hezky a koule měly dobrou geometrii pohybu. Totéž lze zhruba říct i o pinballovém simulátoru *American Arcade* od Astrollu - tato hra se poněkud bizarně rozhodla pro super nudný design padesátých let namísto skvělých pinballových stolů let devadesátých.

A zbytek? Vysoce oktanová, adrenalinová, mozek šťavící videoherní zkušenost známá jako mah jong. Jo, jo, organizátoři festivalu se rozhodli představit skvělých pět her mah jong (fajnová japonská hra s destičkami dokonale převeditelná na hru od Yaroze, která byla zdarma k mání na našem demo disku u čísla 11). Byly to tyto: *Kainoki Shogi IV* (ASCII), *Morita Shogi* (Yuki), *Shin Sangokumusou* (Koei), *Mahjong Takai III* (Koei) a *Mahjong Yarose* (Konami). V některých byli k vidění animovaní hráči, v jiných zas bylo několik adventurových prvků, některé se lišily dle ročního období a jiné měly miliony možností na vylepšení hratelnosti. Ve všech bylo spousta destiček a nikdo je nehrál. ■


PS2 biliard nebo *GT2000*? Vyberte si sami...



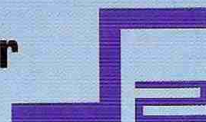
Japonští manažeři diskutují o Nikkei.



Zájem byl i o bundy a trička s motivem PS2.



„Bond může očekávat zatěžkávací zkoušku svého Walther PPK.“ ▶ strana 30



Co je to *Matrix*?

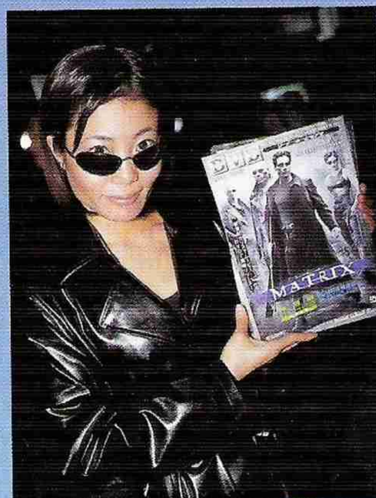
DVD FILM PROMÍTANÝ NA PS2. PŘESNĚ TO.

V levém rohu haly se Sony spojilo s Warner Home Video, aby na PlayStation2 představili film *Matrix* (v té době právě vyšel v Japonsku na DVD). Výsledek? Dobrý, ne-li vynikající. Pomocí joypadu jste ovládali obrazovkové rozhraní, jednotlivá tlačítka fungovala jako dálkové ovládání DVD přehrávače. A i když bylo ovládání pochopitelně v japonštině, rozhraní působilo naprosto intuitivním dojmem.

Obraz vypadal ostře, byť ne tak jako u high-endových DVD přehrávačů - přece jen by se totiž pár much našlo. To se koneckonců dalo čekat (PlayStation2 je totiž především a hlavně herní konzola), nicméně i přesto jsme se jistému zklamání ubránit nedokázali. Možná to bylo dané výběrem - DVD *Matrix* je totiž znám svou nepříliš velkou kvalitou, ale i tak vyšlo PlayStation2 z festivalu jako více než schopný DVD přehrávač, který spíše šetří peníze, než aby nabízel skutečně high-endovou kvalitu. Nicméně DVD funkce v prvotřídní kvalitě rozhodně byly - konzola má několik jazyků, NR Digital, DTS Digital signál plus podporu Surround Soundu. Vezmeme-li to kolem a kolem, asi si před vynesením konečného verdiktu počkáme na PAL verzi - navíc Sony ohlásilo dálkové ovládání PS2 DVD.

A jak se tedy přehrávají DVD filmy? Opět platí, že evropská PAL verze se může v lecčem lišit, ačkoli něco se z prezentace přece jen vyčíst dalo. I když vše bylo v japonštině, postup byl zřejmý: moderátor nejprve vložil zvláštní Utility Disc (dodává se s konzolou) a pak softwarový ovladač pro DVD zkopíroval na Memory Card. Nabyli jsme dojmu, že pro přehrávání DVD filmů je vždy nutné nejprve vložit tuto kartu (vyberete si ji jako volbu při zapnutí, kdy se na obrazovce objeví nové a elegantní rozhraní). Ano, je to trochu nešikovné, ale stále levnější, než si kupovat zvláštní DVD přehrávač. ■











Nesnášíte golf? Tak zkuste tohle, třeba změníte názor.

GOLF PARADISE

(T&E Soft)

Naprosto senzační golf pro hardcore hráče.

Fakta: Tato nová verze *Everybody's Golf* pro PS2 byla jasným festivalovým hitem. Hra kombinovala komiksové postavičky (růžovovlasí teenagerovští idolové, klony Tigera Woodse a tlouštík jménem Hui Kuikei) s rafinovaným pozadím a hlavně úchvatnou hratelností. Díky MultiTapu2 PS2 byl možný i režim pro čtyři hráče na rozdělené obrazovce. Za pomoci obvyklého trajektometru jsme mohli pohodlně ovládat Natsumiho Arisaku, míček proplést korunami stromů a pak přesně zacílit do jamky, v čemž nám napomáhala jednoduchá, ale veskrze efektní zelená mřížka. Nám se to líbilo, davům taky a doufáme, že i vám se bude v září líbit. Do toho!

Šance na vydání v Evropě: Doufejme, navzdory minulým neúspěchům. 85%

Japonská verze: 23. března na CD-ROM, cena 5.800 jenů.

Detaily na *www.tes.co.jp.*



DRIVING EMOTION TYPE-S

(Square)

Jenom pro zasvěcené.

Fakta: Square? Auta? Proč proboha tato specializovaná erpégéčková firma vydává závodní hru. A to proti konkurenci jako *Gran Turismo 2000* či *Ridge V*? Hmm, PlayStation Festival 2000 ukázal, že dělají dobře. Tento „ultra-realistický automobilový simulátor“ je natolik realistický, že auta se ovládají ještě hůře než v *TOCA*. Každý, kdo ji zkusil hrát, skončil buď mimo trať, nebo ve zdi. Ale navzdory tomu zde najdeme skutečně skvělá opravdová auta jako Nissan Skyline, známý už z *GT*, Subaru Impreza nebo modely z dílen BMW, Ferrari, Hondy, Porsche či Toyoty. Pozoruhodnou věcí je i nádherný pohled zevnitř vozu, kdy vidíte interiér i řidičovy ruce, a na vnitřní stěně předního skla se odráží světlo. I uvnitř hry byla vizuální stránka doslova nabitá detaily, stejně jako auta, ačkoli grafický engine občas dělal šmouhy, takže *Type-S* vypadal vedle PS2 verzí *Ridge* a *GT* jako třetí liga. K tomu si připočtěte uživatelsky hodně nepřístupné ovládání a máte hru jenom, ale jenom pro naprosté nadšence. Toť alespoň náš dojem.

Šance na vydání v Evropě: Americká je již potvrzena, takže hodně pravděpodobné. 90%

Japonská verze: 16. března na CD-ROM, cena 6.800 jenů.

Detaily na *www.square.co.jp* a *www.escape.co.jp.*





Těžko ovladatelné. Hra způsobující deprese...



Ken Kuturagi dovádí davy v úžas.



„Moje nohy! Nic necítím! Pomoc!"

„Bond se bez technologických vymožeností pochopitelně neobejde. A že jich bude..." ▶ strana 30

BE ON EDGE

(SCEI)

Překvapení pro komiksový kamkordérový simulátor.

Fakta: Další šílenost od Sony. *Be On Edge* vyvinuli Gonzo a je to animovaná televizní hra, kdy musíte snímat a editovat hudební show ve stylu MTV pro BBT Television. Pro změnu scén, postaviček a úhlů pohledu je třeba správně mačkat tlačítková komba, a to podle soundtracku à la *PaRappa* - ⊗ pro přiblížení, ◎ pro změnu úhlu pohledu atd. Rozhraní umožňuje přejít do režimu „Now On Air", kde vidíte výsledek vaší dřiny. Osazenstvo sestává z různých antropomorfních koček a scénáře se mění s každou dokončenou úrovní - my viděli jednu nazvanou „The Codename 007", tedy taková bondovka (jenomže s kočkami...). Komiksová kvalita grafiky znamená, že v mangou očarovaném Japonsku to bude dozajista hit, nicméně vedle toho je vidět, že PS2 bude velikou inspirací pro originální nápady.

Šance na vydání v Evropě: Je to hodně zajímavé, ovšem opět možná až příliš japonské. 65%

Japonská verze: Letos v létě za 5.800 jenů.

Detaily na *www.scei.co.jp.*





Komiksová šílenost jménem *Be On Edge*. Vy jste režisér, kočka hvězda, *PaRappa* inspirace a můj mozek bolí...

SNOWBOARD SUPERCROSS

(EA Square)

Prašan, prkna, rampy atd. atd.

Fakta: *Snowboard SuperCross* překvapivě zklamal. Pravda, postavy byly neuvěřitelně detailní, efekty líbivé na první pohled (třeba trojrozměrný sníh), hra oplývala různými možnostmi (třeba měřič adrenalinu na vylepšení výkonu či surreálné tratě typu u-rampy na pohybujícím se ledovci). Ovšem tvrdým faktem zůstávalo, že hra byla pomalejší než hlemýždí sex. Důsledkem ubohé rychlosti se jízda doslova vlekla, animace působila výrazně neohrabaným dojmem, a uvážíme-li, že snowboarding je hlavně o rychlosti, pak je s podivem, že právě tato hra byla na celém festivalu nejpomalejší - a to včetně logických her mah jong. My toužili po PS2 verzi *FIFA* a *Medal Of Honour*. A místo toho se nám dostalo této hlemýžďárny.

Šance na vydání v Evropě: Určitě doprovodí PS2 přes moře. 93%

Japonská verze: 30. března na CD-ROM, cena 6.800 jenů.

Detaily na *www.japan.ea.com.*

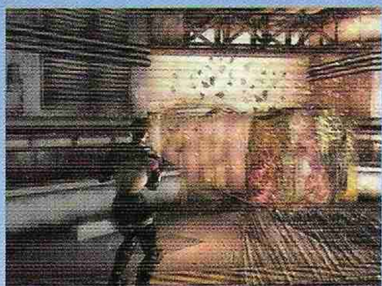


Vypadá to hezky, ale je to pomalé. Chtělo by to trochu elánu...

JEDNO JAPONSKO NESTAČÍ

TAKHLE NĚJAK TO S PS2 VYPADÁ V JAPONSKU. A CO ZBYTEK SVĚTA? JAK TEN BUDE REAGOVAT? OTOČTE LIST.





Jméno téhle hry je *Extermination* a je to taková „panická akční" hra od Sony.

BRZY UVIDÍTE...

HRY BUDOUCNOSTI PRO PS2

Zatímco většina firem využívala festivalové příležitosti k propagaci svých žhavých novinek, některé využily nabízeného prostoru k tomu, aby ukázaly, co chystají do budoucna. A tak pod příhodným názvem „Budoucí software pro PlayStation2" představily úplně nové tituly firmy Sony, Capcom a Tecmo.

Extermination, kterou pro Sony Japan vyvíjí Deep Space (designéři *Ghosts & Goblins*, *Tombi* a původního *Biohazard*), je adventura ve třetí osobě kombinující prvky her *Syphon Filter* a *Resident Evil*. Tokuro Fujiwara, stojící za *Biohazard*, ji popisuje jako „panicky akční" titul a preview nabídlo pohled na tajného agenta probíjejícího se arktickou zimou. Narazí na podzemní laboratoř plnou sudů s radioaktivním odpadem a podle všeho určenou ke genetickým mutacím. Našeho hrdinu pak čeká spousta efektních explozí, monster a hlavně strašlivě moc zákeřnosti...

Snad ještě lepším dojmem zapůsobila zpráva, že Tecmo chtějí na PlayStation2 přivést svou 3D bojovku *Dead Or Alive 2*. Zatímco první verze si reputaci získala spíše pneumatickými poprsími než rychlými chvaty, druhá verze se jeví jako zdatný konkurent *Tekken Tag*. *Dead Or Alive 2*, vyvinutá týmem příhodně nazvaným Team Ninja, běhala rychlostí neuvěřitelných 60 f/s. Bojovníci bleskurychle sráželi své protivníky z mostů a útesů - aby za nimi vzápětí pohotově skočili sami (to ve verzi pro Dreamcast možné rozhodně není).

Pozadí jsou stejně jako postavy šťavnatě vykreslená s chrámy, městskými panoramy a horami. Přidejte k tomu volbu Tag, množství komb a kompatibilitu s zařízením Multi Tap2 (hurá, je tu režim pro čtyři hráče!) a *Dead or Alive 2* je napjatě očekávaným dodatkem do evropského seznamu titulů vydaných současně s konzolou. Více vám povíme v nadcházejících měsících, prozatím vězte, že hra vyjde 30. března a bude stát 6.800 jenů. Konečně Capcom se na PlayStation2 také činil. Kromě samurajské adventury *Onimusha* pracují jeho lidé na *Maximo* (3D verze *Ghosts & Goblins* s animacemi čarodějů a trollů), *Gungriffon Blaze* (mechanická střílečka s roboty a tanky) a *Silpheed* (kosmická střílečka ve stylu *Star Wars* s nádhernými CG sekvencemi).

A abychom nezapomněli, na závěr své prezentace promítli na obrazovku jedno velké slovo. Slovo psané krví na černém pozadí. Slovo, na které při pohledu všem přítomným přeběhl mráz po zádech. Ani nemuseli ukazovat žádné fotky či sdělovat detaily, úplně stačilo, že dotyčné slovo znělo „*Biohazard*". Reakci lidí si jistě dokážete představit sami... ■







Odshora... Skvělé *Dead Or Alive 2*, skvělá *Onimusha* a skvělý *Maximi*.

„Pověděl bych vám víc, ale...
Řekněme, že máme v rukávu
několik překvapení.“ ▶ str.32

Vydavatel: EA
Výrobce: In-house
Původ: USA
Datum vydání: podzim 2000
Formát: PlayStation2

PS2000 **Reportáž**

Text: **Zy Nicholson** Foto: **Kobal Collection**

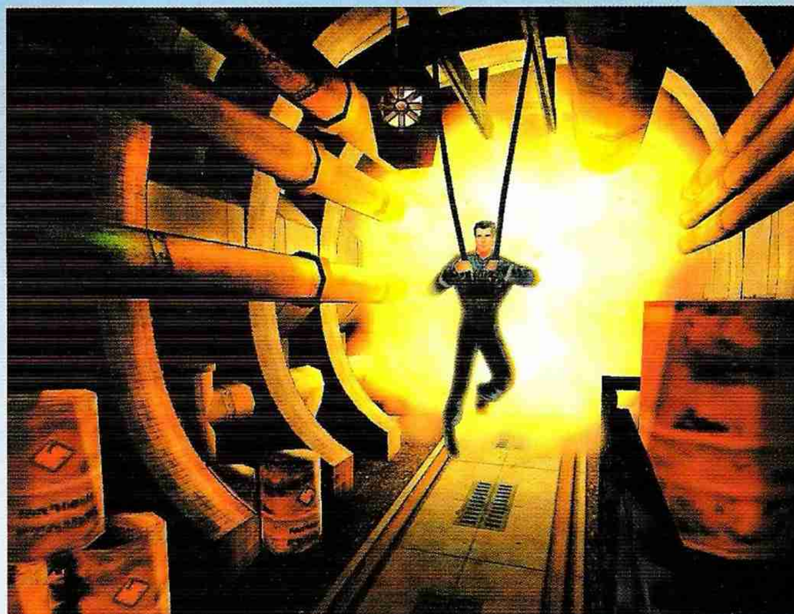
THE WORLD IS NOT ENOUGH

JEDNA Z PRVNÍCH ZÁPADNÍCH HER VYTVOŘENÁ PRO PS2 JE MOŽNÁ PŮVODEM AMERICKÁ, ALE OBSAH JE RYZE BRITSKÝ. DÁVEJTE POZOR, 007.

Úkolika her jste si někdy pomysleli něco jako: „Kdyby to bylo ve skutečnosti, mohl bych ten provaz přestřelit a všechno by to pěkně spadlo." Nebo jiné nesplnitelné přání: „Proč si nemůžu vzít tu věc ze stolu a použít ji po svém?" A právě tuto svobodu hráče měli na paměti designéři hry *The World Is Not Enough*.

Cynikové se už určitě pochechtávají. Ano, je to špionážní ničím neomezený trhák, v němž 007 zachrání svět před arci-lotry v podobě teroristů hrozících nukleární pohromou. Překvapit nás ale může urputná snaha vývojářského týmu projektu, který se nevydal nejsnazší cestou k rychlému vydělání peněz. Po debaklu herní verze *Tomorrow Never Dies* je tak tato hra pro PS2 na nejlepší cestě k tomu, aby napravila vaše mínění o bondovských hrách. Koneckonců, vždyť jde o Jamese Bonda, nesmrtelného super špiona. Jde o hrdinu, kterým se v dětství chtěl stát každý z nás, a videohrám, jež se soustředily spíš na jeho nepřekonatelnou výdrž, hi-tech arzenál a neustálý přísun neschopných nepřátel, se dosud nepodařilo ho spravedlivě vystihnout. Nejlepší scény s 007 odjakživa pramenily z jeho schopnosti rychle najít možnost improvizovaného úniku z naprosto beznadějných situací. Designéři *TWINE* věří, že právě začleněním tohoto interaktivního prvku mohou hráčům nejen poskytnout větší svobodu tím, že bude pro každý problém existovat několik různých řešení, ale také v některých momentech hry vystihnout nefalšovaného ducha bondovských filmů.

„Jedním z nejlepších prvků bondovských filmů je jeho schopnost dokonale využít prostředí k vytváření pastí, které mu pomohou uniknout nebo vyzrát nad nějakým úkolem," vysvětluje Randy Breen, výtvarný ředitel amerického vývojářského týmu EA. „Bavíme se vytvářením světů, které umožňují právě takovouto dynamiku. Hráč bude moci určitého cíle dosáhnout několika různými způsoby, ale vždy bude existovat jeden nejlepší způsob, který by použil 007 a který se také vyplatí."



Tvůrci slibují více než deset úrovní, v nichž nebude chybět lyžování, střílení a závodění.

Zabudováním různých triků, fint a 3D adventurních prvků se *TWINE* pokusí vyšvihnout střílečku v první osobě na zcela novou úroveň. Nečekejte pouhou překážkovou dráhu nebo střílečku jako *Quake* - na svých misích se budete muset infiltrovat do nepřátelských organizací, obstát proti útoku cirkulárkou nebo oklamat poplašná zařízení, abyste mohli ukrást informace. A k tomu samozřejmě můžete čekat řádnou zatěžkávací zkoušku svého Walther PPK.

Realismus herního světa do jisté míry určuje také chování jeho obyvatel. Vývojový tým doufá, že PlayStation2 bude schopna neuvěřitelně přesvědčivé animace postav. Když například pozorujete lokaje čekajícího u vozu, můžete očekávat, že si bude protahovat nohy, urovnávat sako a občas možná i zívat. „Právě díky takovým animacím vypadá jako skutečný," říká Breen. Pokud se během svojí mise kolem takového sluhy máte proplížit, aniž by vás zahlédl, a víte, že vás jinak rovnou zabije, je dobré ho vytvořit tak, aby vypadal ▶



„Tvůrci by do *TWINE* rádi zařadili víc než jen několik základních prvků plíživého žánru."





Vývoj je zatím v začátcích, a tak musí tvůrci hru ještě „vybavit" nepřáteli.

► ostražitě, čímž se značně zvýší napětí. Když ale takový neurvalec poběží po prvním Bondově vykouknutí zpoza zdi rovnou za ním, bude po iluzi. Tým se řídí zásadou, že pokud něco vypadá blbě, pak to je blbé. Je nezbytné, aby za celou hrou stála jistá umělá inteligence, a to znamená, že i nepřátelé musí reagovat podle kontextu situace. „Příkladem je strážce, který agenta 007 díky převleku neodhalí. Pokud by se hráč ale zachoval jinak, než strážce očekává, bude mít smůlu," prozrazuje Breen. „Jedním z prostředků, díky nimž můžeme dokázat, že si hráč opravdu připadá jako špion, je stav vědomí. Když různým postavám umožníme používat různé AI, probudí se Bondův svět k životu."

Idea je taková, že každá postava bude moci předvádět množství činností, které budou vybírány podle momentální situace. Pokud například pěkně zdálky sestřelíte hlídku, není jisté, že vás jeho kolega, přicházející zpoza rohu hned uvidí, ale až zjistí, že je jeho kumpán zraněn, určitě zbystří. Tento strážce se pak může vykašlat na obvyklou trasu obchůzky a podniknout podle nově vzniklé situace soustavu dalších kroků - spustí alarm, běží se krýt nebo začne prohledávat okolí - všechno v souladu s tím, co právě ví.

Tichounké přešlapování

Během posledních 18 měsíců si nebývalou oblibu získala špionážní hratelnost a tvůrci by do *TWINE* rádi zařadili víc než jen několik základních prvků plíživého žánru. „James Bond je špion!" připomíná Breen. „Do některých míst se musí dostat nenápadně a bez hluku. Plížení použijeme tak, aby jsme v hráčích vzbudili pocit, že mají moc a že všechno vědí."

V EA jsme zahlédli interní rendery BMW a až nezdravě rozsáhlou škálu střelných zbraní, počínaje odtlumenou ručnicí a konče hrozivě vyhlížejícím dělem. Nutno poznamenat, že hra už teď slibuje víc, než jste mohli vidět ve filmu. Přesto že se týmu do upřesňování podrobností o tomto raném stádiu nechtělo, Breen znovu sliboval hory doly technofilům. „Vynálezy, vynálezy, vynálezy. Vymýšleli jsme nové vynálezy a nedílnou součástí *TWINE* se stal Q Branch. Bond bude mít k dispozici spoustu skvělých vynálezů, které mu pomůžou překonat překážky. Pověděl bych vám víc, ale máme přísné nařízení mlčet. (Začne šeptat.) Řekněme, že máme v rukávu několik parádních překvapení."

Zpravodaj PSM se pokusil nahlédnout i do onoho rukávu, ale nepodařilo se mu vypátrat žádný magnetický detektor ani náramkový zásobník na uspávací hroty. V průběhu hry se nicméně objeví většina vymožeností známých z filmu. Vezměte si například detektor v podobě tmavých brýlí - krom toho, že Bondovi v přecpaném kasinu posloužily jako rentgen, umožnily mu tyto vymakané čočky také odhalit pistole ukryté v podpažních pouzdrech, a tak zjistit, kteří z hostů patří k Valentinově bandě.

Na *TWINE* bychom měli prozradit ještě jednu věc - podle toho, co jsme zatím viděli, je každá úroveň pořádně veliká a totálně nacpaná všemožnými detaily. Aby mohli vytvořit tak komplexní herní prostředí, rozhodli se členové týmu pro nečekaný krok a opatřili si licenci na použití skvělého grafického enginu pro *Quake III* od id Software. Uvážíme-li, že se EA vždycky spoléhali na vlastní interní experty, byl pro spoustu lidí z oboru tento nevídaný krok velkým překvapením. Pro toto rozhodnutí však existují dobré důvody. Jak říká Breen: „Proč bojovat s vítězi? Použijeme-li technologii *Quake III*, budeme mít k dispozici zaručeně nejlepší engine poslední doby."

O kvalitě grafického enginu vyprodukovaného id Software pro PC není třeba diskutovat a EA jsou první společností, která jej využije pro PlayStaion2. Další výhoda pramení z toho, že velká část programování už je hotová a programátoři se mohou věnovat designu samotné hry. „Díky tomu, že jsme se dali dohromady







Exotická místa nesmějí chybět. Prozatím víme, že se v TWINE objeví Kavkaz, Istanbul, Baku a toto letiště.



„Použijeme-li algoritmu *Quake III*, budeme mít k dispozici nejlepší technologii poslední doby."

s id Software, se teď místo na zdokonalování technologie můžeme zaměřit na obsah hry."

Zemětřesení

Využití enginu *Quake III* samozřejmě neznamená, že budou obě hry stejné. Vývojáři plánují hodně odlišný typ střílečky, a tak se již pustili do práce na vylepšení části programu pro umělou inteligenci a promýšlejí scénáře úrovní. Design úrovní bude samozřejmě vycházet z filmové zápletky, ale co zvolíte v případě, že by to bylo na úkor hratelnosti? „V první řadě a na prvním místě chceme vystihnout základní bondovské prvky - inteligentní jednání, bombastické vynálezy, exotické prostředí, krásné ženy, sexy vozy," zasní se Breen. „S ohledem na to jsme se zaměřili na výběr klíčových okamžiků zápletky příběhu a pak jsme tyto body obalili typickými herními úkony, které už filmem moc inspirovány nejsou."

Nejlepším příkladem takového klíčového bodu filmu je scéna, kdy Renardovi muži pozabíjejí dělníky u odlehlé části ropovodu a umístí dovnitř jadernou nálož. Bond a Christmas Jones pak odlétají k ropovodu, aby nálož zneškodnili. „Odstraňování nálože jsme, jako jednu z podstatných částí filmu, ve hře zachovali - ale s ropovodem jsme spojili celou další úroveň," vysvětluje Breen. „Získali jsme tak rozšířené prostředí pro další akci, která není nijak výraznou odchylkou od zápletky." Breen vzápětí připomíná jistou scénu z filmu a vysvětluje. „V Kazachstánu chce Bond zabránit teroristům ukrást bombu. Jim se to ale podaří - musí, jinak by příběh nemohl pokračovat! Ve hře nemůžeme dát hráči úkol, který nemůže splnit, takže ho nemůžeme vyslat, aby teroristy zastavil."

Pro ty, kdo film neviděli, je třeba zdůraznit, že *TWINE* má poněkud spletitější zápletku, než bývá u bondovských titulů zvykem. „Snažili jsme se vystihnout základní dramatické události potřebné pro zachování příběhu v *The World Is Not Enough*," souhlasí Breen. „Hru ale musíme rozdělit do misí, a to nás donutilo zaměřit se pouze na ta nejdůležitější místa a vývoj. Méně podstatné scény jsme museli vypustit z jednoduchého důvodu, prostě nemůžete narenderovat všechno - a i kdybyste mohli, z každého momentu filmu jednoduše nelze vytvořit zábavnou část hry."





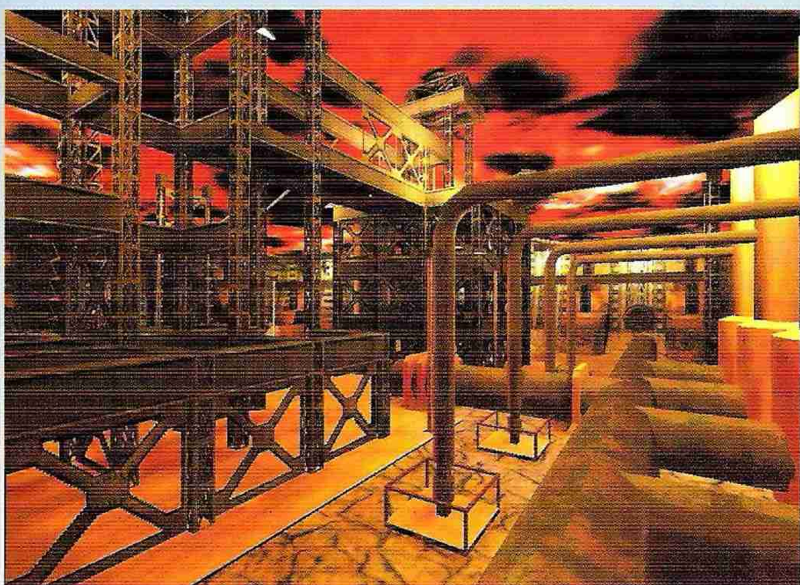


Milovníci zbraní, jásejte. Bondovy přítelkyně PK99, BGK-74 (s granátometem) a AR-36 se zaměřovačem byly potvrzeny.

Bezva finta

TWINE je jednou z prvních západních her pro PS2, a tak PSM zajímalo, jaký mají na novou konzolu Sony názor. Jak byste srovnali vytváření her pro PlayStation a PS2? „Můžeme používat engine *Quake III* a renderovat více polygonů než PC. Co se týče detailů postav a jejich chování, můžeme zajít mnohem dál. PS2 je tak výkonná, že už se nemusíme ptát, co ještě lze udělat, ale spíš kolik nám zbývá času." Detaily jsou zatím jen ve stádiu konceptu, ale už teď je jasné, že si tým kvůli přesnému střílení vybral citlivý analogový Dual Shock. Zásahy do hlavy nadělají víc škody než zranění po těle a po zásazích ostřelovačů budou lítat různé části těla. Slíbený je také režim Deathmach s rozdělenou obrazovkou, a to až pro čtyři hráče. A co hraní on-line? Breen připouští, že se nejdřív musí provést spousta experimentů a výzkumů, aby se mohli využít dokonalejší vlastnosti nové konzoly. „Jedním z našich hlavních cílů je podpora multiplayeru. Možnosti PlayStation2 v tomto směru však stále ještě zkoumáme."

Měřítkem všech bondovských her v první osobě je *GoldenEye* na Nintendo 64. Je to férové srovnání? Breen se zamyslí: „Férové? Ani život není férový. *GoldenEye* byla dobrá ve spoustě ohledů. I my jsme jí i dalším úspěšným hrám samozřejmě věnovali pozornost. Pro hráče na konzole je to nový žánr a náš tým je s ním dobře obeznámen. Máme v týmu spoustu tvůrců legendárních 3D her, na něž se spoléháme ve snaze udělat *TWINE* srovnatelnou, pokud ne lepší, než byla *GoldenEye*." Odvážné prohlášení, zdá se, dokazuje, že tomu tým opravdu věří. Díky hlavní postavě, která proslula po celém světě, a filmovému ději, který si jednoznačně zasluhuje herní podobu, vypadá *The World Is Not Enough* jako bondovská hra, na jakou už dlouho čekáme. ■



Bondovými spojenci budou Chrismas Jones, Q, M a nově také R (hraje ho J. Cleese).



JMÉNO:

WTC WORLD TOURING CARS

POZNÁMKA:

CODEMASTERS VÁS ZVOU, ABYSTE SI OPĚT ZAZÁVODILI S *TOCA*, TENTOKRÁT KONEČNĚ PO CELÉM SVĚTĚ.

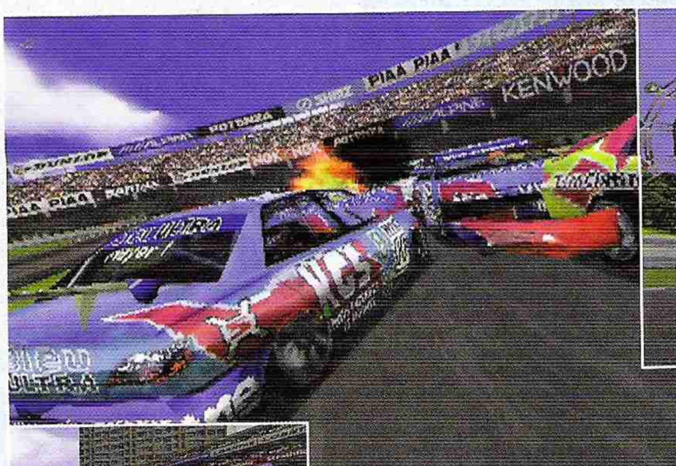
SPECIFIKACE:

STYL:	závodní hra
VYDAVATEL:	Codemasters
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	květen

DESIGN:



HOTOVO: 75 %









Ve chvíli, kdy jsme si mysleli, že *Gran Turismo 2* vyčerpalo veškeré možnosti PlayStation, přichází *WTC* s realistickými modely poškození a tak dále.

LAGUNA SECA RACEWAY





WTC Touring Cars během několika příštích měsíců svede s *Gran Turismo 2* velký souboj, hlavně na Laguna Seca.

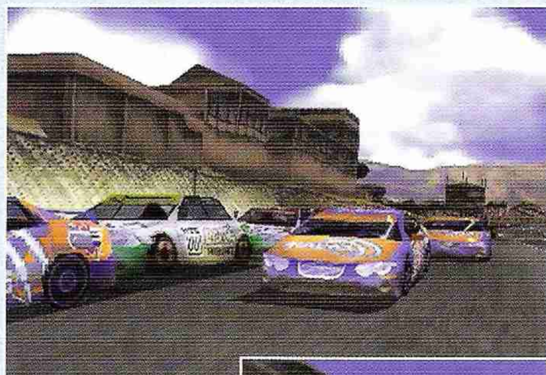
Ve *WTC* najdete stejnou rozmanitost tratí jako v kterékoliv jiné závodní playstationové hře. K okruhům pro vozy cestovní třídy přibyly také Grand Prix tratě a trasy v úzkých městských uličkách. Z těch, které už známe z *Gran Turismo 2*, je to třeba American Laguna Seca Raceway. Jen je lepší. Pro případ, že nám nevěříte, máte možnost napsat nám svůj názor. Odpovědi na korespondácích atd.

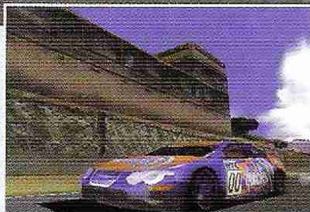
Co se stalo s *TOCA 3*? „Došli jsme k názoru, že jsme vyčerpali všechny možnosti, které hra skýtala. Pravidla British Touring Cars Championship se od loňského roku nijak nezměnila, trasy zůstanou stejné a bude na nich jezdit ještě méně aut než dřív. Prostě jsme řekli ne, tudy cesta nevede," vysvětluje Gavin Raeburn, producent *ETC World Touring Cars* na dotaz o osudu nedočkavě očekávané *TOCA 3*. „Také jsme nechtěli být omezováni licencí, chtěli jsme si s auty a trasami ve hře dělat, co se nám zlíbí, a také si upravit pravidla samotných závodů."

PSM pak dostane ovladač a nabídku, aby si vyzkoušelo ze 75% hotovou verzi. Vybrat si můžete ze 43 aut a 23 skutečných tras z celého světa. Kapoty aut už sice nevypadají tak, jak jste byli zvyklí z televize, ale hned po startu se jakékoliv vaše pochybnosti o autenticitě hry rozplynou. Jak se auta vydají k mříži, je všem okamžitě jasné, že *WTC* byla vytvořena s láskou - auta se dokonce houpou střídavě doprava a doleva, aby si zahrála pneumatiky.

Ať se podíváte kamkoliv, všude se vynořují nádherné detaily. „Hra je udělaná tak, aby vypadala lépe než všechny ostatní závodní hry na trhu. Máme teď lepší nezávislé napojení kol, což sice nevypadá jako výrazné vylepšení, ale jedním z problémů, se kterým jsme se setkali u jiných závodních her, bylo, že auta moc dobře neseděla. Velice snadno vyletěla z trasy," vysvětluje Gavin. Tentokrát se auta chovají mnohem realističtěji, ale

CITÁT: **„Pokročila kupředu a vypadá teď lépe než kterákoliv jiná závodní hra."**





Kapoty sice opravdové nejsou, ale všechno ostatní kolem *WTC* je tak autentické, jak jen je možné, a to včetně scenérie na horizontu.



pokud chcete jezdit ve stylu *Destruction Derby*, pak vás určitě potěší, že tvůrci věnovali velkou pozornost i srážkám.

Gavin nás zasvětil do malého tajemství: „Většina závodních her, které jsme na PlayStation viděli - vlastně všechny, včetně prvních her *Touring Cars* -, to dělá tak, že při kolizích prostě zamění základní části. Když v *TOCA 2* vrazíte do cihlové zdi, zamění se pouze přední část auta za pošramocenou. Ani náznak toho, jakým způsobem jste s autem narazili. Tentokrát jsme však přišli s dokonalejším modelem polygonové deformace, takže pokud narazíte například do lampy, ohne se auto podle ní. Nebo když narazíte do zdi dvacítkou, budete mít na autě odpovídající škody. Tak při hře vznikne obrovské množství rozdílů, protože si uvědomíte, že auto poškozujete tím, co děláte."

Z menších kolizí s ostatními auty - které jsou v houfu 16 vozů běžné - vyjdete s menšími škodami, jako jsou rozbitá světla a pokroucené nárazníky, které za sebou potáhnete. Výsledek je naprosto důvěryhodný, a je tu dokonce volba, při jejíž aktivaci se poškození úměrně odrazí i na výkonu auta. Řízení aut je pak obtížnější, na rovinkách se zpomaluje a není výjimkou, že se do boxů přikulháte na třech kolech.

Už v téhle ne úplně dokončené podobě by *World Touring Cars* stála za ty prachy, co za ni budou chtít, a vezmeme-li v úvahu i další prvky, jako jsou noční závody, režim Career, měnící se počasí a režim pro čtyři hráče s rozdělenou obrazovkou, vypadá to, že velkému *Gran Turismu 2* vyrostl vážný soupeř. ■

Justin Calvert





Setkáte se tu se zatím nejdokonalejší technologií srážek na PlayStation - visící nárazníky, rozbité sklo, a když budete mít velké štěstí, přemluvíte možná i volant, aby se vymanil ze svého místečka.





PROFIL:

LOGO:	Codemasters
JMÉNO:	Gavin Raeburn
ZANĚSTNANÍ:	Producent
HISTORIE:	Ještě než se Gabin pustil do série *TOCA*, podílel se na dalších titulech od Codemasters, jako *Psycho Pinball* a *Pete Sampras Extreme Tennis*.
VLIVY:	Gavin se svým týmem očividně sjížděli všechno od *Gran Prix Legends* na PC až po *Crash Team Racing* a z každého se něco přiučili.

DALŠÍ INFORMACE:

WEB:	www.codemasters.com

JMÉNO:

F1 RACING CHAMPIONSHIP

POZNÁMKA:

PÁNOVÉ, NASTARTUJTE MOTORY. UBI SOFT VSTUPUJÍ DO ŠAMPIONÁTU KONSTRUKTÉRŮ.

SPECIFIKACE	
STYL:	Grand Prix závody
VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	květen 2000
HOTOVO:	80%





Monako je jako vždy náročný závod. Zvládnout trať plnou zatáček není nic jednoduchého, ale díky ovládacímu systému těchto aut se to dá zvládnout.







Hmmm, vozy mají různé barvy, jako je červená, modrá a, ehm, také žlutá. Takže Ferrari, Jordan a Prost.

Hra *F1 Racing Championship* od Ubi Soft si vyšlápla na své rivaly z EA, Sony a Lankhoru, a pokud se nechce stát jen další variací na dané téma, bude muset něco předvést. Vývojářský tým si však neohroženě věří, a aby předvedl své bravurní kousky, díky nimž se hodlá na konkurenty dívat pouze prostřednictvím zpětného zrcátka, pozval si jeho členové PSM do Montrealu.

Zkusili jsme si zahrát ranou verzi a zjistili jsme, že hratelnost se hodně orientuje na arkádový styl. „Snažíme se o zprostředkování hry snadné na zvládnutí i hraní," říká Pierre Szalowski, manager projektu *F1 Racing*. „V režimu Pick Up And Play máme čtyři úrovně obtížnosti a v každé čtyři vozy. Úroveň obtížnosti závisí na trase, AI a časech na kontrolních bodech, řízení aut je ale zábavné vždycky."

Samozřejmě tady nechybí ani aspekt simulace a oficiální licence FAI pomáhá vypilovat dokonalost týmů i tratí, ale *F1 Racing* nabízí i jiný zážitek než její soupeři. Díky jasným a sytým barvám a autům, která se ovládají (alespoň v režimu Easy) jako motokáry, vypadá téměř jako kreslený film. „Celý šampionát můžete odjezdit v arkádovém stylu," vysvětluje Pierre, „chceme nabídnout náhodnému hráči příležitost, aby si hned ob začátku mohl užít celou soutěž nebo si vybrat kteroukoliv ze 16 tratí sezóny 1999."

Realismus je u her *F1* vždycky kapitola sama pro sebe a Ubi Soft se s téměř šílenou pečlivostí snaží zajistit, aby se všechno podřídilo rychlosti. „Máme jiné povrchy, jiné efekty opotřebování, seřízení, trávu, štěrkové pasti," prohlašuje pyšně Pierre, „je to naše hlavní výhoda oproti titulu z dílny Psygnosis."

Dalším klíčovým prvkem je režim Driving School. Usadíte se do auta označeného tabulkami L a to vás provází po trase, radí, jak brzdit a jak si udržovat nejlepší stopu. Driving School je přístupná jen v režimu Simulation, ale hodí se také k tomu, abyste se dříve, než pojedete naostro, seznámili s trasou. Je to poprvé, co se o to na PlayStation někdo pokusil.

Takže - zaujme *F1 Racing Championship* po svém vydání nejvyšší pozice? Je to dost možné. Přinejmenším se dostane mezi první čtyři.■

Dan Mayers



Režim pro dva hráče je samá legrace. Zvlášť když nikdy jednomu autu nedovolí v závodu ujet.

PROFIL	
SPOLEČNOST:	Ubi Soft
JMÉNO:	Pierre Szalowski
ZAMĚSTNÁNÍ:	Project Manager
HISTORIE:	Předtím, než Pierre přišel do Ubi Softu, vytvářel hry na diskety. Pracoval také na *Monaco Grand Prix*.
VLIVY:	Pierre říká, že na něj má hlavní vliv jeho syn a přátelé. Má PC a několik konzol a baví ho pozorovat, co se jim nejvíc líbí.

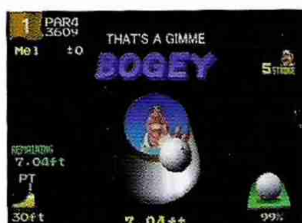
CITÁT: **„Díky jasným barvám vypadá skoro jako kreslený film."**

Vydavatel: SCEE
Výrobce: Clap Hanz
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: Duben

Everybody's Golf 2

MOC LIDU! SCEE ZDRAVÍ ELITU GOLFOVÝCH SIMULÁTORŮ.





Navzdory hodně zjednodušenému ovládacímu systému má *Everybody's Golf 2* všechny funkce, které byste čekali v tradiční golfové hře. A navíc tento úžasný pohled z jamky.





Golfisté, v jejichž roli budete hrát, připomínají spíše lidi, které potkáte na nějakém místním plácku, než slavné ostrostřelce z televize.

Golfové hry se obvykle nevyznačují přílišnou originalitou či invencí. Vlastně ani nelze říct, že by se od dob legendárního *Leaderboardu* nějak změnily. *Everybody's Golf 2* není v tomto směru žádná výjimka, nicméně přesto něčím výjimečná je - a nápovědu hledejte v jejím názvu, přátelé - ano, je to hra, která je přístupná doslova každému. Výběr hole a všechno, co je na golfu náročné, lze pohodlně zvládnout stiskem jediného tlačítka. Tedy žádné protivné a nešikovné menu obrazovky.

Vedle obvyklých režimů Tournament a Multiplayer, kde spolu mohou hrát až čtyři hráči, zde najdete bonusy ve stylu *Smash Court Tennis*, jež lze získat v režimu pro jednoho hráče - extra postavy, nová hřiště, různé typy holí a míčků. Na počátku je zde 13 golfistů, nicméně během hry se vám jistě odhalí jeden či dva další, kteří jsou skrytí. Každý z hráčů má rozdílné schopnosti, přičemž jejich atributy si lze přečíst nad jejich hlavami na začátku hry. Například svalnatí golfisté dokáží dát do míčku větší sílu. Takže až si budete vybírat holi pro úder, neukáže se vám dostřel hole jako takové, nýbrž její dostřel při použití tímto specifickým hráčem.

Vybírat můžete z šesti kompletních hřišť, ačkoli úplně od začátku jsou dostupná pouze dvě. Nicméně všechna hřiště jsou graficky velmi

> „Svalnatí... golfisté dokáží dát do míčku větší sílu."

zajímavá a tím spíše, když používáte manuálně ovládanou funkci „fly-by". Ale poměrně jednoduchý charakter scenérie může pěkně klamat. Stačí jednu z jamek podcenit a rázem shledáte, že jsou stejně zákeřné jako ty v *Tiger Woods*.

Poslední hrou, která usilovala o zjednodušení golfu, byl *Cyber Tiger*, ovšem v té už vůbec nezbylo místo pro nějaký realismus. Fyzika je v *Everybody's Golf 2* naštěstí na stejné úrovni jako v „serióznějších" golfových simulátorech. Jediným rozdílem je fakt, že *Everybody's Golf 2* mnohem snadněji pochopíte a mnohem hůře odložíte. ■

Justin Calvert

TĚŠTE SE NA...

RŮZNÉ SADY HOLÍ A MÍČKŮ



Když vyhrajete turnaj v režimu pro jednoho hráče, získáte různé bonusy. K nim patří nejrůznější komentátoři, stejně jako poněkud neobvyklé hole a míčky, které pak můžete použít ve své další hře.



PLUSY
- Hodně hřišť
- Famózní vizuální stránka
- Snadno lze pochopit i hrát

MINUSY
- Chudé animace postav
- Že by moc snadné?
- Někomu nemusí být po chuti

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Navzdory své rádoby komiksové grafice se *Everybody's Golf 2* jeví jako jedna z nejzábavnějších a nejpřístupnějších golfových her pro PlayStation. A to říkáme s vědomím existence nechvalně proslulého *Cyber Tigera*.

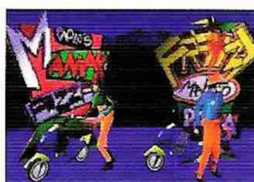
Vydavatel: Infogrames
Výrobce: Gaelco
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Duben

Radikal Bikers

DVOJITOU PORCI SÝRA, SALÁM NAVRCH A MOTORKOVÁ HRA? TAK, PÁNOVÉ, NA ROZVÁŽENÍ PIZZY - DO SEDEL A VZHŮRU DO ULIC!







Rozvoz pizzy ještě nikdy nebyl tak radikální. Podle velikosti pizzy si zvolte trasu, jejíž náročnost se postupně zvyšuje, vyberte si jednoho z uhrovatých teenagerů a vzhůru do zrádných ulic města.

TĚŠTE SE NA...

ONY PARÁDNÍ NEODMYSLITELNÉ TURBO POWER-UPY



Pokud chcete na trati něco předvést, potřebujete nutně každý turbo power-up, který u silnice uvidíte, jinak vás váš drsný konkurent, jenž to se svou super mašinou zatraceně umí, prostě zadupe do prachu. Turbo vás většinou popožene o pěkný kus dopředu, ale pak je na vás, abyste si našli zkratku a zvýšili svůj náskok.

R*adikal Bikers* se díky svému originálnímu ovladači ve formě řídítek a neotřelému konceptu závodění po městě, skákání na kolech, ježdění za auty a také samozřejmě doručování pizzy stala velkým hitem v žánru arkádových her. A ti nenasytové v Infogrames se rozhodli, že by z toho mohla být skvělá hra pro PlayStation, a tak je tady - v celé své ančovičkové slávě.

Úkol je prostý. Musíte se svým skútrem jezdit po městě, klestit si cestu mezi auty a snažit se doručit pizzu do další úrovně dříve, než sýr na povrchu ztvrdne. Děj zůstal věrný svým arkádovým kořenům

> **„Turbo umožňuje jezdit po střechách aut."**

a celá hra je jako kreslené filmy - zářivé barvy, dětské postavičky a neobvyklé motorky, které zaručeně nikdy nevyjely ze vrat továrny Jawa.

Ale nemylte se, *Radikal Bikers* není hra rozdělená do misí, jako tomu bylo u *Drivera* - je to 100% arkádová závodní hra. V arkádových režimech závodíte proti dalšímu dodavateli, kterého řídí počítač a který má, po pravdě řečeno, dost dobře zvládnuté ostré zatáčky. Porazit ho bez využití power-upů nebo zkratek je pěkná dřina. Bezpochyby je to hozená rukavice.

V arkádové hře bylo k dispozici jen několik málo tras, a tak pro playstationovou verzi tvůrci vybudovali ještě 28 nových okruhů rozmístěných všude možně po světě. Díky nim si tedy můžete vyzkoušet, jaké to je být rozvážečem firmy Domino v Británii, ve Francii, v Itálii nebo v New Yorku. A jak si jistě dovedete představit, není to žádná sranda.

Na rozdíl od skutečných rozvozců, kteří se dopují energetickými nápoji, aby vydrželi celou noc, má velice rozmanité osazenstvo *Radikal Bikers* k dispozici různé power-upy, jež mu pomáhají proplétat se dopravou. Není jich mnoho. Turbo umožňuje jezdit po střechách aut a power kick odkopne všechno, co vám překáží v cestě.

Popravit potřebuje grafika - preview je verze plná zádrhelů a zamakat se musí i na úrovni obtížnosti, aby se zvýšila hratelnost. Je to stále stejné, my už se nevyléčíme z jisté slabosti pro arkádové hry a *Radical Bikers* v sobě skrývá ono nepopsatelné cosi, co nás nutí stále se vracet a hrát dál a dál. Pokud se do vydání podaří vychytat nedostatky, vypadá to na závodní hru plnou zábavy. Ne zrovna klasika, ale spousta legrace a rejdění prstíků.

Dan Mayers



PLUSY
- Extrémní návykovost
- Jízdy po okruzích
- Legrace, a to i bez řídítek

MINUSY
- Soundtrack nestojí za nic
- Až trochu moc zákeřná
- Grafika potřebuje jarní úklid

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

S grafikou ještě bezesporu půjde ledacos udělat, ale otázkou zůstává, jaká bude životnost hry. Režimu pro dva hráče není co vytknout, ale design tratí trochu zapomíná na přehlednost a předvídatelnost.

Vydavatel: Empire
Výrobce: The Bitmap Brothers
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Květen

Speedball 2100

SEDM LET STARÝ SPORT BUDOUCNOSTI? ZAPOMEŇTE NA ANOMÁLIE, SPEEDBALL NIKDY NEVYPADAL TAK DOBŘE.



Tak. V budoucnosti nebudou sporty jako fotbal, baseball, nebo dokonce ECW wrestling připadat post-apokalyptickým divákům dostatečně brutální na to, aby je mohly zaujmout. Nic takového, budoucnost bude potřebovat speedball - jakéhosi křížence ragby, ledního hokeje, soubojů gangů a hodně kruté formy pinballu. Dva týmy po devíti, vyfešákované do jakéhosi futuristického brnění, nastoupí na hřiště a budou bojovat kovovými koulemi, které se háží jednou rukou. Tak trošku jako film *Rollerball* s Jamesem Caanem.

Branky na obou koncích jasně ukazují, že se budou dávat góly, ale všude možně poházené power-upy a bonusy, připomínající spíš pinball, vám umožňují vytvořit si vlastní herní styl - je dokonce možné vyhrát bez vstřelení jediného gólu. Fandové *Speedball 2* (klasické záležitosti pro Amigu) si bezesporu budou pamatovat význam násobičů skóre, umístěných na půlící čáře - vypadají jako naprosto bezvýznamná zařízení, ale jejich moc spočívá v tom, že mohou zvrátit výsledek celé hry. Jejich aktivace totiž zdvojnásobuje dosavadní skóre, a to až do chvíle, kdy se protivníkům podaří násobič dobýt pro sebe. K dalším vymoženostem hry patří dva jakoby pinballové nárazníky, terče na zdech a „elekrifikovače" koulí (náš nejoblíbenější kousek), které dávají míči schopnost porazit první dva protivníky, již trefí, a to včetně brankáře.

Už v tomto raném stádiu vývoje připomíná *Speedball 2100* svou hratelností již zmíněnou Amiga verzi *Speedbalu 2*. Tvůrci si stále pohrávají s nápadem zařadit nové pohyby, ale zároveň také jen velmi neradi upouští od původního a velmi úspěšného principu. Podobně také veškeré speciální předměty

„Dává míči schopnost porazit první dva soupeře."

ze *Speedball 2*, jako je opačné ovládání, zavírací branka a k šílenství dohánějící zmrazování týmu, přežili převtělování do podoby *Speedball 2100* a v konečné verzi k nim možná přibudou i další. Předměty na hřišti kromě toho zahrnují stejné věci, jaké můžete koupit od hráčů v tělocvičně - chrániče na ramena, rukavice a helmy. Každý z nich rozvíjí určité schopnosti hráčů v daném zápasu a rozhodně byste je při probíhání arénou neměli přehlížet. Můžete se zapojit do několika turnajů a lig,





Postupným dokupováním dovednostních upgradů si můžete vytvořit jakýsi speedballový Manchester United.





Chcete rozdrtit svého kamaráda? Prostě si nahrajte svůj nejlepší tým na paměťovou kartu a rozdejte si to s ním na jeho konzole.



PSM NÁZOR

PLUSY
- Klasická hratelnost
- Skvělé nové prvky
- Možnost vlastního týmu

MINUSY
- Jediná aréna
- Omezený přestupový trh
- Power-upy nelze deaktivovat

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tak tohle je rozhodně jedno z nejtouženěji očekávaných pokračování, které se konečně dostane na PlayStation. Klasická hratelnost září do dáli, a protože do vydání zbývá už jen několik málo měsíců, můžeme říct, že budoucnost vypadá velice slibně.



Speedball 2100





Aréna se ve *Speedballu* **moc nezměnila, ale hratelnost a hrací čas doznaly výrazného vylepšení.**













z nichž každá disponuje šestnácti počítačem řízenými týmy s vlastním herním stylem. Například tým Lethal Formula se specializuje na fyzickou likvidaci protivníků prostřednictvím brutálních útoků - není to špatná taktika, pokud se dokážete zaměřit na nejlepšího hráče nebo brankáře soupeřů.

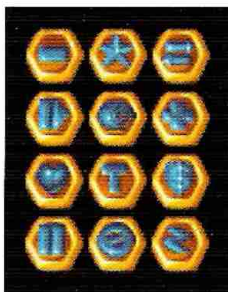
O co tu kráčí především, je režim pro dva hráče a právě tady také *Speedball 2100* přichází s největší změnou oproti *Speedball 2*. Svému týmu budete moci dát vlastní název, vymyslet mu dres a vytvořit vzhled a vlastnosti každého jednotlivého hráče. Pak si svůj tým nahrajete na paměťovou kartu a můžete s ním hrát proti kámošům. Tenhle prvek vypovídá mnohé o tom, jakým způsobem Bitmaps k nové verzi přistoupili. Nespokojili se jen s vytvořením špičkové hry o sportu budoucnosti, ale přidali také speciální vymoženosti, které ze *Speedball 2100* dělají nemalou konkurentku i takovým „řádným" sportovním titulům, jako je *FIFA 2000*. A nepotřebovali ani drahou licenci. Paráda. ■

Justin Calvert

TĚŠTE SE NA...

ONY ŠIKOVNÉ POWER-UPY A VÝBAVIČKU





Speciální **předměty roztroušené po aréně dokáží skoro cokoliv, počínaje tím, že vám přinesou balík peněz, a konče tím, že zmrazí soupeřící tým. Se sportovními ideály to sice moc společného nemá, ale to mlácení do brankáře, dokud neleží jak dlouhý tak široký na place, taky ne.**

Text: **Pete Wilton** Foto: © **Lucasfilm Ltd.**

STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES

PSM ZACHYTIL CHVĚNÍ V SILOVÉM POLI. PRO TO MOHLO BÝT POUZE JEDINÉ VYSVĚTLENÍ - LUCASARTS CHYSTAJÍ NOVOU HRU *STAR WARS*? OVŠEM CO ŽE BY TO MOHLO BÝT ZAČ? ZÁVODNÍ SIMULÁTOR? ADVENTURA? ZVUK SVĚTELNÉHO MEČE PROJÍŽDĚJÍCÍHO SILOVÝM POLEM JSME ZASLECHLI AŽ PŘÍLIŠ POZDĚ...

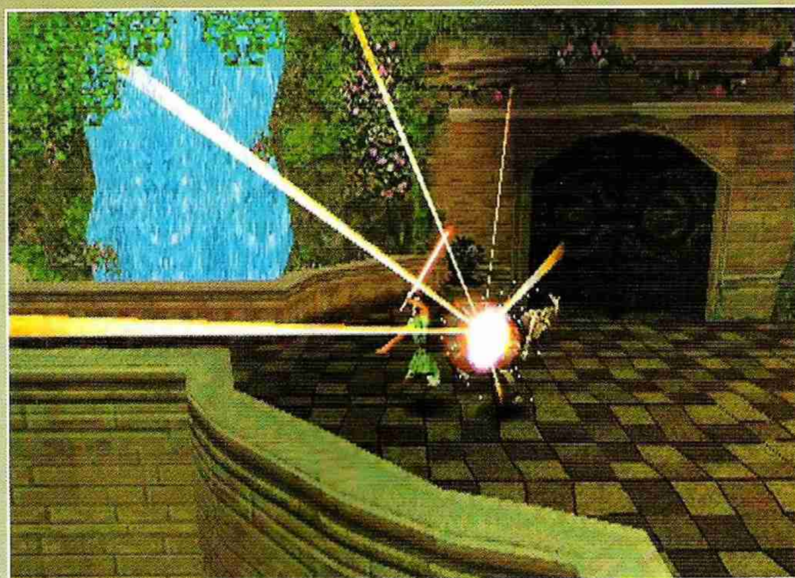
Bývaly doby, kdy jste si na *Hvězdné války* a jejich světelné meče mohli hrát akorát tak, že jste před sebou máchali směšnou šavličkou z papíru nebo plastu potaženou tenkou fólií. Naštěstí tyto dny patří neodvratně minulosti, když nám celá řada her *Super Star Wars* na SNES a v nedávnější době *Star Wars: The Phantom Menace* poskytly příležitost vyzkoušet si hvězdno-válečná dobrodružství v pixelové formě. A už teď se můžete připravovat na *Jedi Power Battles*, druhý playstationový titul pro další film George Lucase.

„Co se týče *Jedi Power Battles*, byl náš cíl celkem prostý," začíná Reeve Thomson z LucasArts. „Chtěli jsme udělat akční hru, kde bude zásadním způsobem figurovat světelný meč a která se bude dobře hrát." Akce je zde klíčovým slovem, protože i když *Power Battles* obsahuje postavy, místa i nepřátele z filmu *Phantom Menace*, filmového scénáře se nikterak úzkostlivě nedrží. „Filmový příběh používáme jako určité pozadí na vysvětlení toho, proč zde rytíři Jedi jsou a proč bojujete právě proti těm kterým nepřátelům," vysvětluje Reeve.

Možná to bude znít trochu překvapivě, ale tým z *Power Battles* se nechal inspirovat klasickými arkádami: „*Contra, Double Dragon, Golden Axe, Super Star Wars,*" vypočítává Reeve. „Právě tyhle hry totiž byly naprosto přímočaré a skvěle se hrály třeba ve dvojici s kamarádem. A tuhle zkušenost jsme chtěli zprostředkovat i my - ▸

SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: Activision
Výrobce: LucasArts
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Duben





Jedi Power Battles **používá bojový systém na kombovém základě, takže se podobá mnoha oblíbeným bojovým hrám.**

odít ji do moderního 3D hávu a dát kámošům příležitost, aby si to mohli na férovku rozdat světelnými meči." Moudrá slova, mistře, ale kdo přesně bude bojovat s kým?

„Naším záměrem bylo, aby hráči mohli najít Jediho, který by se nejlépe hodil k jejich hernímu stylu, přičemž tuto postavu by mohli během hry budovat," prozrazuje Reeve a dále odhaluje, že si budeme moct vybrat z pěti rytířů Jedi - čekají nás Obi-Wan, Qui-Gon, Plo Koon, Adi Gallia a Mace Windu - a každý z nich má pochopitelně svou vlastní filozofii boje.

A i když autoři hry nade vše usilují o to, aby byla okamžitě přístupná, stejně silně jsou přesvědčeni, že tato „sekačka" musí mít i hloubku. Reeve vysvětluje:

> **„Chcete-li dohrát vyšší úrovně až do konce, musíte se snažit nasbírat co nejvíce bodů a získat tak přístup k novým combům."**
> **Reeve Thompson, LucasArtsa**

„*Power Battles* využívá bojový systém založený na kombech. Jak hráči postupují jednotlivými úrovněmi, získávají body, ty jsou na konci každé úrovně sečteny a podle nich získává hráč přístup ke kombům."

Je to celkem prostý nápad, ovšem potenciál odměnit šikovného mladého Jediho je skutečně obrovský, jak Reeve potvrzuje. „Když v nějaké úrovni dosáhnete hodně bodů, získáte hodně kombů - čím pozdější úroveň, tím silnější komba jsou. A to je taky nezbytnost, protože i nepřátelé jsou stále silnější a chcete-li dohrát vyšší úrovně až do konce, musíte se snažit nasbírat co nejvíce bodů a získat tak přístup k novým kombům."

Reeve odhaduje, že 80% veškerého hracího času vám zabere, než zvládnete všechna komba se světelným mečem. Ale jak upozorňuje, Jedi musí zvládat i spoustu jiných dovedností. „Každý Jedi má tři silové mocnosti a jednu předmětovou. Když užijete silovou, ubere vám to část silové energie, když předmětovou, ztratíte jeden předmět ze svého inventáře. Ale silovou energii i inventář lze doplnit sbíráním power-upů."

To je velmi chytrý taktický přídavek, který do mlácení mečů vnáší úplně nový aspekt. Mám obětovat energii na to, abych se proplížil kolem skupinky silných nepřátel, anebo mám použít „Force push" k jejich zničení? Stojí za to přijít o termální detonátor, nebo o štít? A jak se probojováváte hlouběji do hry, narážíte na stále další schopnosti a ocitáte se před ještě nesnadnějšími rozhodnutími.

Jedi Power Battles se od masy akčních her odlišuje hlavně tím, že byla od samého začátku plánována jako kooperativní hra pro dva hráče. „Když jsme začali s produkcí, vycházeli jsme od režimu pro dva hráče, a to proto, aby se lidi na tento aspekt okamžitě zaměřili.

CHTĚLI BYSTE TU BOJOVAT?

LucasArts vyplenili hodně míst z *Hvězdný válek*, která si teď můžete vyzkoušet na vlastní kůži. Bojuje se všude, od pouští Tatooine, přes zlověstné ulice Theedu až po bažiny Naboo. Každé z míst obsahuje interaktivní prvky, jak vysvětluje Reeve Thompson. „V téměř každé úrovni jsme vytvořili několik specifických překážek, které jinde nenajdete. Například na lodi Obchodní federace se Jediové musí dostat skrze útroby lodi. Chcete-li se dostat na samý konec, musíte chytře jezdit po obrovských pístech a vyhýbat se velkým přívalům energie. V jiné úrovni se zase dostanete do chrámu Jediů jedině tak, že budete skákat po střechách projíždějících taxíků.

Poušť planety Tatooine byla modelována na základě pouště v Tunisku.



OBYVATELÉ TEMNÉ STRANY

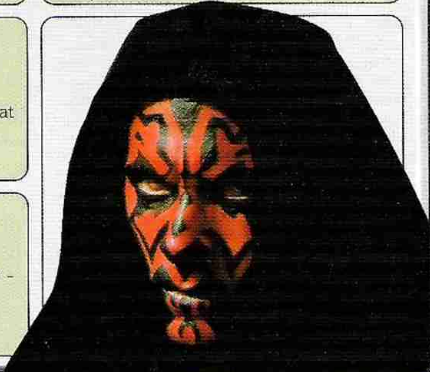
Ve světě *Hvězdných válek*, kde proti sobě stojí dobro a zlo, musí jako protiklad Mléčného baru existovat i Terryho černá magie, jak ostatně dokazuje i tato galerie vašich nepřátel.

PILOT DROID
Na ty narazíte na samém počátku (na lodi federace), přičemž tito droidi nebyli speciálně vytvořeni pro boj, takže mají jen omezený rozsah pohybů, a dokonce nedokáží vykrýt ani mnoho základních útoků.

DARTH MAUL
Strašlivý a taky poslední boss *Power Battles*. Jen pár přežilo, aby mohlo vyprávět o jeho obrovské síle. Mějte se proto na pozoru, říká se, že svým dvojsečným světelným mečem dokáže útoky vykrývat a zároveň i útočit.

COMMANDER DROID
To jsou droidi z vyšších úrovní, často jsou hodně obratní. Dokáží vykrýt většinu útoků jedním tlačítkem a nadělat velkou škodu. Dávejte si na ně pozor hlavně v pozdějších úrovních.

TURRET DROID
Obrovitý boss, který skutečně nahání hrůzu. Disponuje všemi možnými útoky - od laserového oka, jímž kosí bitevní plochu, až po smrtící granáty.





Na bossy **na koncích úrovní musíte vybalit to nejlepší, třeba tento hmat Obi-Wana [◎, ◎, ⊗]. „Tak co na to říkáš, ty hnusáku!"**

PŘÁTELÉ SÍLY

Na začátku hry si musíte vybrat jednoho z pěti možných rytířů Jedi:



OBI-WAN

Mladý a šikovný Jedi. Je velmi rychlý a umí dobře zasáhnout, jako mladý Padawan však není tak silný jako ostatní Jedi.



QUI-GON

Skutečný mistr, obdařený velmi mocnými schopnostmi. Na rozdíl od ostatních Jediů využívá sílu spíše k obranným účelům, například k léčení.



PLO KOON

Pravá supertěžká váha *Jedi Power Battles*. Své údery rozdává s obrovskou uzemňující silou, ovšem i síla něco stojí, a tak je Plo ze všech rytířů nejpomalejší.



ADI GALLIA

Adi je naopak ze všech nejrychlejší, přičemž její hbitost je zase vyvažována nepříliš velkou silou. Vybere si ji hráč, který bude kvantitě útoků dávat přednost před kvalitou.



MACE WINDU

Opravdový mistr. Mace je ze všech postav nejvyváženější, a jak asi čekáte od nejvyššího člena rady Jedi, jeho světelnému meči se nic nevyrovná.

Často se totiž stává, že máte obyčejné hry pro jednoho hráče, které mají možnost pro více hráčů přidělanou jaksi dodatečně, až když je všechno hotové. A to jsme nechtěli. Hodně jsme si dali záležet na tom, aby v režimu pro dva hráče dobře fungovala kamera a aby tu byl správný počet nepřátel a power-upů pro dva hráče." Takže žádné tahání o termální detonátory, jinak pomažete do postele bez jediného komba.

Power Battles je hra s meči pro dva spolupracující hráče, a tak se nesnadno srovnává. „Ano, většina her, které se člověku vybaví, je tak pět let starých," přitakává Reeve. „Třeba taková *Gauntlet Legend* vám umožní hrát různé postavy a i hratelnost je úžasně kooperativní, ale zase a hlavně tam nejsou světelné meče, že?" No to tedy nejsou, a kdyby náhodou byly, jistě by to už měli v rukou Lucasovi právníci.

Ale přesto, stejně jako James Bond potřebuje Blofelda a kapitán Janeway by byl bez odporného Borga dávno na penzi, *Hvězdné války* by nebyly *Hvězdné války* bez zlotřilců z Temné strany. „Na konci skoro každé úrovně na vás čeká boss," straší Reeve. „A ti jsou všelijací - od nových droidů, které jste ve filmu vidět nemohli, což je případ Turret Droida, až po rodáky z planet Tatooine a Naboo." A pochopitelně, posledním a největším bossem nemůže být nikdo jiný než velký „Pan rozzuřený", tj. Darth Maul. „Máte-li pocit, že to, jak ve hře bojujete *vy*, je nějak skvělé, pak počkejte, až uvidíte některé *jeho* pohyby," slibuje se vzrušením v hlase Reeve.

> **„Hodně jsme si dali záležet na tom, aby v režimu pro dva hráče dobře fungovala kamera a aby tu byl správný počet nepřátel a power-upů pro dva hráče."**
> Reeve Thompson, LucasArts

Ovšem když se řeč stočila na tajemství, náš informátor rázem ztratil svou dřívější sdílnost. „Minihry nabízejí odbočky do jiných stylů hratelnosti a umožňují vám zahrát si v roli postav, které si v hlavní hře vyzkoušet nemůžete," odhaluje přesto. „A máme zde i pár speciálních tajných hratelných postav. A kdo ví, některé z nich by mohli být i bossové." Hmm, tak to zní zajímavě, jako by u LucasArts přemýšleli o nějaké dvousečné světelno-mečové parádě.

Reeve má za to, že vzhledem k povaze hry, která se zaměřuje spíše na bojování než nějaké řešení hádanek, není ani třeba cokoliv znát o světě *Hvězdných válek*, aby vás hra chytla a bavila. „Jestliže jste náhodou neviděli film, možná vás napadne: Proč jsem v tom močále? To však rozhodně neznamená, že okamžitě přestanete hrát nebo se hrou bavit." Nicméně jak připouští: „Rozhodně neuškodí *Hvězdné války* znát. Hodí se to jako výchozí bod. Museli jsme si dávat velký pozor, abychom někde nešli proti filmu, ovšem zároveň nám bylo jasné, že videohry jsou úplně jiné médium, což nás nutí přidávat k postavám a světům, které vidíte v kině, cosi navíc."

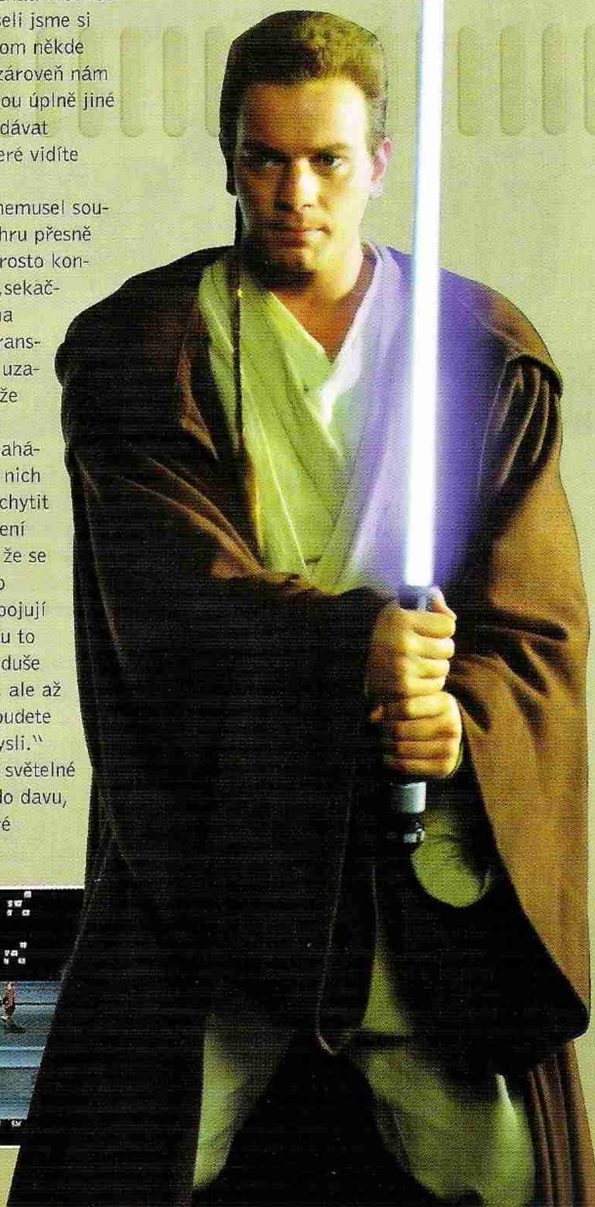
A tak jelikož se tým nemusel soustředit na to, aby udělal hru přesně podle filmu, mohl se naprosto koncentrovat na excelentní „sekačku". „Nejvíc hrdý jsem na animaci Jediů a na její transformaci do hratelnosti," uzavírá Reeve. „Přece víte, že Jediové byli neuvěřitelně schopní válečníci. Ano, naháněli hrůzu, ale zároveň v nich bylo cosi vznešeného. Zachytit tento pocit ve videohře není vůbec lehké, ale myslím, že se nám to zde povedlo. Tyto postavy ve hře skutečně bojují s jistou lehkostí... nemůžu to úplně popsat, to se jednoduše musí vidět na vlastní oči, ale až si hru zahrajete, rázem budete vědět, co jsem měl na mysli."

A tak jsme zhasli své světelné meče a ponořili se zpět do davu, než opět nadejde čas nové bitvy... ■





Na konci většiny úrovní čekají bossové jako tento Turret Droid, které musíte zlikvidovat.







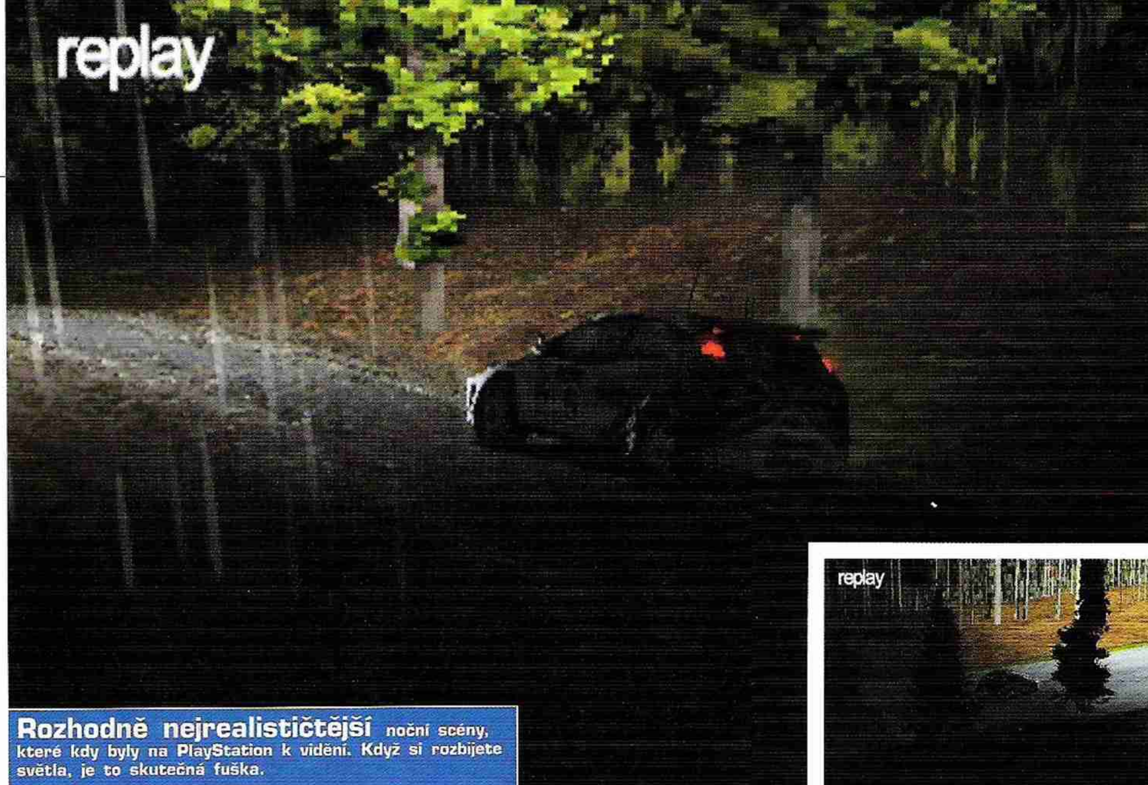


Pozvěte si kamaráda, protože *Jedi Power Battles* je záležitost pro spolupráci dvou hráčů.





Proč byste chtěli otočit auto na střechu? No přece proto, že to jde...





Rozhodně nejrealističtější noční scény, které kdy byly na PlayStation k vidění. Když si rozbijete světla, je to skutečná fuška.

NA SCÉNU SE VRACÍ RALLYE, KTERÉ JE JAK PRO ZAPÁLENÉ, TAK PRO SVÁTEČNÍ ŘIDIČE.



Colin McRae Rally 2.0

"Auta mají průhledná okna, takže je přes ně vidět na sedadla,

FAKTA

VYDAVATEL	Codemasters
VÝROBCE	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	duben
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ	1 až 8
ANGLIČTINA:	nepotřebná

Snad jen blázen by zkoušel Colina McRae předjet na křižovatce. Tento světový šampion v rallye za rok 1995 má totiž nejenom nejocelovější pohled v celém motoristickém sportu. Jeho vítězství jsou neoddělitelně spjata se strašlivými bouračkami, při nichž zdaleka nelítaly jen třísky, ale i stromy a lidské čepice.

A tak ani není divu, že když před lety hledali u Codies někoho, kdo by přitáhl lidi k jejich novému produktu, padla jejich volba právě na Colina. Výsledkem této spolupráce bylo famózní *Colin McRae Rally*, jehož vnady jsou dodnes obdivovány v obývácích celého globalizovaného světa. Ovšem jak jdou léta, nadešel čas pro další colinovskou epizodu.

První věc, které si veteráni z *Colin 1* všimnou hned po spuštění, je to, že v *Colin 2* - tedy pardon, v *Colin dvě-tečka-nula* - už není ono staré dobré modré Subaru Impreza. Pan McRae je totiž, kdybyste to náhodou nevěděli, Skot, a tudíž i pěkně vykutálený chlapík. Loni přijal pěkně naditou obálku od Fordu, která jej přiměla dát vale svým šikmookým kámošům a své pozadí uvelebit v nové rallye verzi Ford Focusu. Všechny příznivce Colinovy éry minulé však můžeme uklidnit - Impreza je zde totiž i nadále, byť jen jako volitelná možnost, stejně jako další: Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Peugeot 206 a SEAT Cordoba. A abychom nezapomněli, také pár skvělých bonusových vozů, o nichž se ještě zmíníme.

Dále si jistě, tedy pokud znáte původní verzi, povšimnete toho, že druhý díl podle všeho vůbec neběhá na PlayStation. Anebo se mu přinejmenším nějakým záhadným způsobem podařilo konzolu upgradovat, zatímco jste se nedívali. Grafika je teď totiž absolutně úchvatná a vše je zobrazeno s fantastickou mírou detailu.

Například auta mají průhledná okna, takže skrz ně vidíte ochrannou kostru, sedačky a možná se vám povede spatřit i samotného Colina. To pochopitelně hře hodně pomáhá, protože rallye je sport poněkud osamělý. A protože si Codemasters musí dělat starosti vždy pouze s jedním autem na obrazovce, mohla na něj vyplácat ohromná množství polygonů. A tak když pořádně dupnete na plyn, šlehá z výfuku oheň, který se atmosféricky zrcadlí na namoklé šotolině. Nicméně jak se jim povedlo následující, to stále zůstává záhadou. Když totiž v *Colin McRae 2.0* narazíte třeba do stromu, auto skutečně poškodíte. Tedy nikoli, že byste ho jen tak nahodile pomačkali - škoda na vozidle přesně odpovídá povaze a síle nárazu. Je to prostě jako kdybyste to napálili skutečným autem do opravdového stromu. Předek se promáčkne dovnitř, kapota vyletí nahoru a při každém dalším houpnutí začne skákat. Když dostanete hodiny a narazíte do skály, otevře se vám třeba kufr, který pak vyletí pokaždé, když prudčeji dupnete na brzdy. A dokonce můžete nádherně urvat zadní nárazník, který pak potáhnete za sebou na jediném šroubku. Čím rychleji jedete, tím bouřlivěji se vám zadek zmítá, byť si stále nejsme jisti, zda jej lze urvat úplně - pořád to ale zkoušíme.

Stejně jako ve skutečném rallye, i zde jsou silnice a tratě hrůzostrašně úzké, navíc díky brilantní grafice máte reálný pocit závratné rychlosti, kdy se stromy, skály, domy a diváci kolem vás mihají v jedné rozmazané šmouze. Najedete rychle na bouli a ve vteřině jste ve vzduchu, přičemž návrat na pevnou zem bývá hodně tvrdý. Hrůza se stane ještě bezprostřednější, jakmile se přepnete do pohle-







V režimu Replay se modely aut ukáží v celé své kráse. Nejlépe vypadají, když čelně trefíte několik stromů.





Možná nejlepší je zde pohled z vnějšku, jinak se vám totiž budou hodně špatně projíždět zatáčky smykem.

JAK SI... PROHLÉDNOUT SVĚT



Finsko, to jsou rychlé a široké tratě jako stvořené pro dlouhé smyky. Řecko, to je šotolina a ostré zatáčky, zatímco na francouzském asfaltu určitě využijete zkušenosti z *Gran Turisma*.



Až si vyzkoušíte hodiny na švédském sněhu, čeká vás Austrálie, s ní dlouhé rovinky a skoky. V Keni se zase asfalt střídá s prašnými cestami.



Itálie je fantastická - silnice vinoucí se horami a vesničkami, prostě idylka a radost na pohled. Jenže pak vás čeká mokré a nevyzpytatelné počasí nevlídného Albionu.

a dokonce zahlédnete i samotného Colina...”

du samotného Colina a na svět budete pohlížet přes palubní desku skrze zabahněné okno a zatrne vám pokaždé, když uslyšíte, jak záď vašeho vozu ve smyku naráží do nějakého domu nebo skály. V prudkých zatáčkách se pohled skvěle natáčí, takže doslova cítíte působení odstředivé síly. Nicméně i přesto je možná rozumnější zůstat u pohledu zezadu nebo z kamery umístěné na kapotě - přinejmenším nepřijdete o tu skvělou zábavu, když z vašeho auta odlétávají kusy plechu. Navíc pohled zezadu lze upravovat, takže si v klidu nastavíte výšku, vzdálenost a rozpětí výkyvů kamery v zatáčkách. Je to sice maličkost, ovšem velmi příjemná.

Také ovládání vozu je prvotřídní. Kola i jejich tlumiče reagují na terén až neuvěřitelně přesvědčivě a i v zatáčkách se vůz chová jako opravdový. Navíc se řízení a chování vozu liší v závislosti na povrchu trati, takže když smykem najedete z měkké šotoliny na tvrdý asfalt, uvítá vás hrozivé kvílení pneumatik. Úplně jinak se jezdí na sněhu, kde smyk střídá smyk. Jediná nevýhoda je v tom, že si kvůli úzkým, klaustrofobii vyvolávajícím tratím nemůžete pořádně vychutnat ony skvělé dlouhé smyky, které jsou možné třeba na šotolinových tratích v *Gran Turismo 2*.

Určitě se nevyhnete tomu, že přeslechnete pokyn svého navigátora Nickyho Grista, a do zatáčky tak vletíte nejhůř, jak to jen jde. A právě zde *Colin McRae 2.0* znovu exceluje. Namísto protivných tvrdých bariér, které lemují tratě ve většině závodních her, Codemasters zvolili dostatečně prostorné oblasti po obou stranách tratě. Takže najednou zjistíte, že se točíte v písku daleko od trati nebo narážíte do spleti stromů a křoví, až máte pocit, jako byste jeli nějakou hrůzostrašnou závodní hru napodobující honičku z *Návratu Jediho*. Polévá vás pot a vám dochází, že tahle hra skutečně spotřebuje ne hodně benzínu, ale deodorantu.

A protože *Colin 2.0* je hra opravdu moderní, máte možnost vyzkoušet si bezpočet herních režimů a způsobů. Nejautentičtější je Rally Championship Mode, kde se podíváte do Finska, Řecka, Francie, Švédska, Austrálie, Keni, Itálie a nakonec i do Británie, přičemž v každé zemi na vás čeká několik úrovní, a to včetně občasných rychlostních kontrol jeden proti jednomu. I v této hře zůstal zachován průkopnický systém z *Colin 1*, kdy máte mezi jednotlivými úrovněmi (nebo rychlostními zkouškami) 30-minutovou pauzu na údržbu svého vozu a můžete opravit jednotlivé poškozené části. Dáte nový přední spoiler nebo vyladíte převodovku, aby se tam pořád nevracel neutrál? Anebo vyměníte brzdové destičky a utáhnete volant? ▶





V arkádovém režimu závodíte až s pěti protivníky ovládanými počítačem.

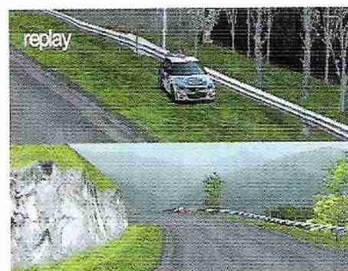


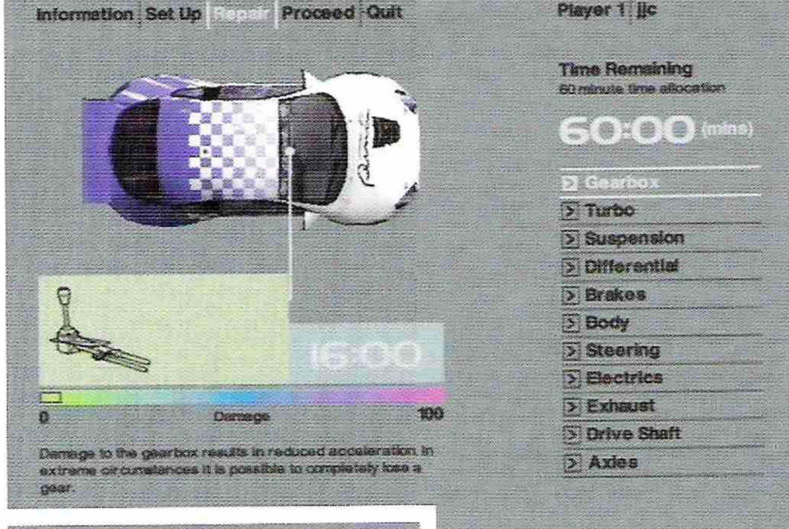


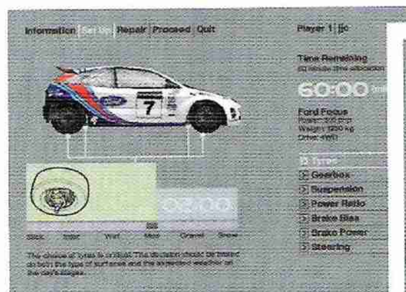
Režim pro dva hráče sice trochu ztrácí na kráse, ovšem zase získává na zábavnosti.



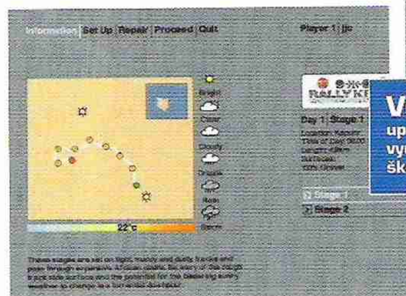












Ve hře máte možnost upravit si auto, ale tyto tabulky využijete ponejvíc k nápravě škod po závodě.

"Řítíte se závratnou rychlostí do mezer, které vypadají úzké tak

Další možností je hrát jednotlivá rallye samostatně. Nebo můžete hrát proti svému vlastnímu duchovi v Time Trialu. To je překvapivě docela zábavné, protože vlastně jedete proti sobě samému a snažíte se alespoň o desetinu sekundy vylepšit své nejlepší časy. Ve statistické tabulce dokonce dostanete kód, takže svůj nejlepší čas můžete uchovat i pro budoucí generace a pochlubit se s výkonem v žebříčku na internetové stránce *www.codemasters.com.*

Anebo - a tady jde už opravdu do tuhého - se můžete rozhodnout pro režim Arcade. To se rázem ocitnete ve světě, který se mnohem víc podobá tradičním závodním hrám: jezdíte po okruhu, přičemž vaším soupeřem je až pět aut ovládaných počítačem. Zde byl tak trochu obětován grafický detail ve prospěch rychlosti obměny polygonů, takže byla odstraněna průhledná okna a i okolní krajina působí mnohem hrubším dojmem. Vcelku lze říci, že režim Arcade je důmyslný přídavek, ovšem dáváte-li přednost takovým hromadným závodům, možná si více užijete s *Gran Turismem 2,* nebo dokonce i s *TOCA 2.*

Máte-li po ruce kámoše, jistě nepohrdnete ani některým z režimů pro více hráčů. Je zde verze režimů Rally a Arcade při rozdělené obrazovce, kdy první zobrazuje vašeho soupeře v průhledné podobě, zatímco druhý umožňuje i vzájemné kolize. I zde je rallye verze zdaleka nejlepší - závody jeden proti jednomu jsou v takovém *Gran Turismu* nepochybně zábavnější než zdejší Arcade. Navíc je zde i verze rallye režimu pro čtyři hráče a také speciální vyřazovací turnaj, kdy se hráči střídají a v jednotlivých speciálních zkouškách závodí po dvojicích, kde začínají na upravitelné trati v japonských docích.

Přes existenci rallye pro dva hráče a vyřazovacího turnaje, ze kterého se také může vyklubat pěkný nářez, je *Colin 2.0* nejlepší, když jej hrajete sami. A jako obvykle i zde autoři udělali vše pro to, abyste si také sami užili co nejvíce. Když budete úspěšní ve střední a nejvyšší úrovni v rallye či arkádovém režimu, dostane se vám odměny v podobě bonusových aut, jež doplní základních šest modelů. Možná vás připraví me o překvapení, ale vězte, že některá z těch bonusových jsou skutečně naprosto fantastická, třeba taková Lancia Stratos, Mini Cooper nebo šílené Metro 6R4. Fakt prvotřídní.

A tak nezbývá, než si položit otázku, jak si *Colin 2.0* vede v kontextu rallye her. No, rozhodně je přesvědčivější než třeba *V-Rally 2,* kde jenom držíte nohu na plynu, dokud neprojedete cílem. A určitě je desetkrát zábavnější než nenápadné *Rally Championship.* Nuže, proč mu pak nedáváme známku 10/10? Protože pouhých deset měsíců po *V-Rally 2* se jaksi změnilo nasta-





Colin McRae Rally 2.0

JAK... SI UPRAVIT AUTO



Z Fordu vymáčkněte takových 180 km/h a nedbejte varování Nickyho Grista před ostrou zatáčkou se stromy. Tak byste se měli zbavit kapoty.



Až se budete snažit vrátit na trať, nacouvejte do dalšího stromu rychlostí kolem 70km/h. Teď se vám při každém brzdění bude otvírat kufr.



Jo a taky se utrhne zadní nárazník. Teď vám vesele skáče za zadkem a létají od něj jiskry.

Pohled zevnitř auta je možná v *Colinovi 2.0* nejrealističtější, ale také nejobtížnější. Dokonce vás občas i oslní slunce.

akorát pro jízdní kolo a ne pro 300 koní. ”

vení laťky - a může za to maličkost jménem *Gran Turismo 2*. A aby bylo jasno, jediným vážným konkurentem *Colina 2.0* je právě rallye režim v *Gran Turismo 2*, a to je pouze jeden z režimů hry, která obdržela zmiňovaných 10/10. Na *Colina 2.0* tak zbyla „devítka". Nicméně při tom všem je *Colin 2.0* možná věrnější duchu pravého rallye a navíc - a to je podstatné - je možná i napínavější než *GT2*, neboť se zde často řítíte závratnou rychlostí do mezer, které vypadají úzké tak akorát pro jízdní kolo a ne pro 300 koní pod vaší kapotou. Co že tedy máte dělat? Jednoduché řešení, kupte si obě.

Colin 2.0 má totiž nejenom skvělou grafiku a ovládání, nýbrž nabízí i spoustu způsobů, jak se zabavit. Při téhle hře by se jistě úsměvu neubránil ani sám Colin.

Jonathan Davies



Na prašných cestách napomáhá pocitu rychlosti i zvířený prach za autem.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

COLIN MCRAE 1
Stále ohromně zábavné, navíc dobrá platinová alternativa pro ty, kdo mají hlouběji do kapsy.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

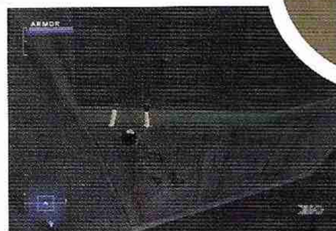
GRAFIKA:	Skvěle propracovaná a detailní, brilantní scenérie.	10
HRATELNOST:	Rychlá, nahánějící strach a rozmanitá. Každý si tu něco najde.	9
ŽIVOTNOST:	Spousta úrovní a také bonusová auta.	9

CELKOVĚ
Rallye zde dosahuje úplně nové úrovně realističnosti, takže při hře opravdu dostanete strach. *Colin 2.0* vás naprosto pohltí - ať už zkoušíte jenom karamboly nebo hrajete celé World Rally Championship.

9 Z DESETI









Plížení tentokrát hraje mnohem důležitější roli a mnohé úrovně vyžadují, aby vás od startu do cíle nikdo neviděl. A najdou se dokonce i mise, v nichž nemáte ani jedinou zbraň.

LOGAN SE VRACÍ. JE VĚTŠÍ, JE HALASNĚJŠÍ, JE KRADMĚJŠÍ.



Syphon Filter 2

"Přepínáte se mezi pistolnickým řáděním Gaba a Lianinými

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	989 Studios
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	18 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA.	průměrná

OK, takže běhá jako holčička a jmenuje se Gabriel. Teď je ale na dvou discích. A je tu režim pro více hráčů. A stejně jako původní pecka z loňského roku je to pořád uhlazená, hned od první chvíle hratelná, dějem nabitá frajeřina ve třetí osobě plná všemožných vynálezů a soubojů se zlými hochy. Tentokrát však dostanete mnohem, mnohem víc než jen balík nových misí.

Minulost *Syphon Filtera*: Gabe s výcvikem z elitních jednotek a jeho partnerka Lian Xing zlikvidovali nebezpečné spiknutí využívající smrtelně nebezpečného viru Syphon Filter. Znáte to - tajná jednání, soukromé armády, utajené akce, mezinárodní teroristé v podzemních bunkrech. Gabe a Lian teď byli na nátlak prakticky všech agentur na světě falešně obviněni, a to z důvodů, které jsou příliš spletité, než abychom vás tu s nimi nudili. Lian se navíc nakazila virem, a to znamená, že oba svádějí souboj s časem, aby zmařili plány bandě do obleků navlečených chvastounů.

Děj se odehrává ve dvou rovinách podle toho, jak se přepínáte mezi pistolnickým řáděním Gaba a značně tiššími a kradmějšími akcemi Lian. Přispívá to k rozmanitějšímu tempu a přitom zůstává zachováno všechno to střílení z původní hry, které je nyní přerušováno vítanými oddychovými pauzami, během nichž řešíte hlavolamy. Většinu času se sice musíte soustředit na bojovou strategii, ale jsou tu nejméně čtyři případy, kdy přichází na scénu řešení zapeklitých problémů. A na rozdíl od jiných „poflakuj se a střílej" her vás tady čeká dostatek rad a pomůcek, které vás postrčí správným směrem a zamezí frustrujícímu bloudění.

Co se uspořádání týče, zůstává všechno při starém. Mise jsou rozděleny do série kontrolních bodů, které si teď můžete díkybohu ukládat jednotlivě. Je tu ale vidět větší úsilí o vytvoření celku z každé části hry, z nichž mnohé vyžadují pečlivé naplánování a extrémní opatrnost, pokud se zrovna nechcete nechat v několika prvních sekundách popravit. Dobré je, že se zvýšila celková obtížnost, takže hra bude trvat déle. Špatné naopak je, že některé opravdu zapeklité momenty budete muset opakovat do zblbnutí, což se může neblaze odrazit na vaší motivaci. Často budete zažívat efekt známý z filmu *Na Hromnice o den více* - po osmém opakování přestane působit kouzelná atmosféra a vy si uvědomíte, že sedíte v místnosti a posloucháte herce s mizerným ruským přízvukem, jak se opakuje.

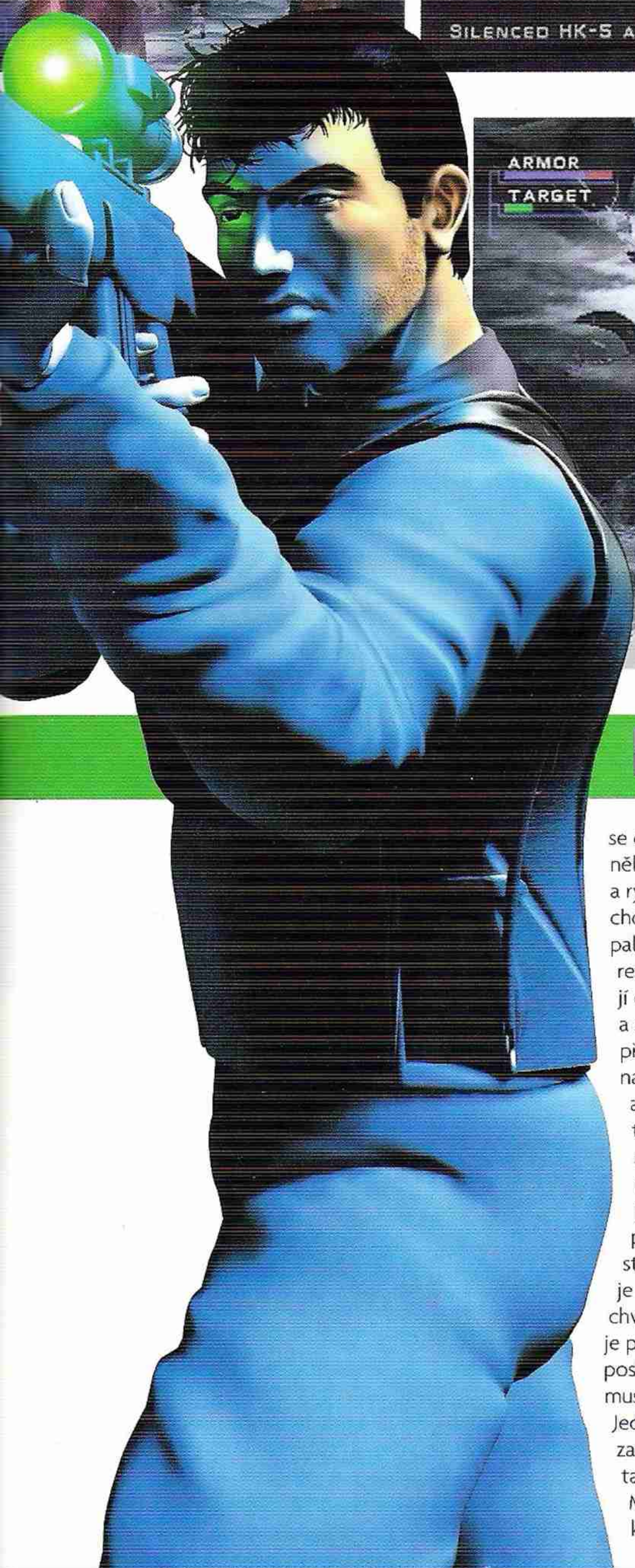
Hře se naštěstí daří vyvolávat atmosféru, jakou vyzařují (některé) video filmy a která vám nedovolí odejít. Po špičkách procházíte muzeem a omračujete strážce. S bušícím srdcem se plížíte kolem sibiřského gulagu a snažíte se osvobodit vězně z drápů sadistických vojáků. V nočním klubu v Moskvě se strhne prudká přestřelka. A nebo se v jedné scéně, kdy se Gabe převlékne za technika, dostanete do nepřátelské laboratoře a odtlumenými střelami zezadu do hlavy likvidujete důvěřivý personál. Zavání to *Medal Of Honour*.

Tentokrát je v celé hře mnohem víc cítit vliv *Metal Gear Solid*. Namísto pouhé trapné kopie autoři odvedli dobrou práci, když celý koncept přesunuli do podstatně realističtější roviny. Například strážci, kteří





Prvek automatického zaměřování není tak výhodný, jak by se zdálo. Obecně se totiž zaměřuje na tělo nepřítel a vy je většinou potřebujete skolit jednou ranou, tedy do hlavy, hlavně když máte zůstat nezpozorováni.





Nečekejte, až ozbrojení parašutisté přistanou, sestřelte je pomocí automatického zaměřování přímo z nebe.

kradmějšími akcemi.”

se dříve tak akorát oháněli po mouchách a rýpali v nose, se teď chovají interaktivně, připalují si navzájem cigarety a porůznu vyzrazují důležitá tajemství a stopy. Všechno tohle přispívá ke zvýšení napětí, důvěryhodnosti a zábavnosti. Pocítíte to třeba ve chvíli, kdy se musíte plazit větracím systémem jakési budovy, nenápadně pátráte po strážcích a likvidujete je samostřílem. Ve chvíli, kdy si myslíte, že je po všem, se přiřítí dva poslední strážci a vy se musíte rychle schovat. Jeden z nich odběhne zavolat pomoc a druhý tam zůstane a hlídá. Musíte honem zneškodnit jeho kamaráda tak, aby nevydal ani hlásku. V jiných hrách by při tom oba stáli a zírali na mrtvé tělo, dokud byste je nezabili. Pozornost k detailům je dobrá věc.

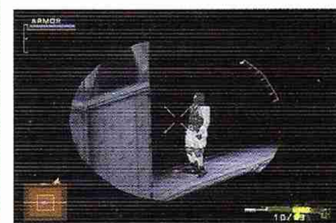
V ostatních ohledech se tvůrci řídili tradicí „více znamená lépe“. Více plížení, více sekvencí, více nepřátel, více filmových vsuvek mezi misemi a samozřejmě také více zbraní. Najděte a zlikvidujte. Proveďte to potichoučku samostřílem, bojovým nožem nebo slzným plynem. A nebo je pro mě za mě automatem rozstřílejte na kaši.

A co je nejlepší, to samé můžete provést i tápajícím kamarádům prosícím o milost, protože ještě nenašli žádnou zbraň. *Syphon Filter* pro více hráčů je na světě a vypadá skvěle. Hladký, rychlý s nádherně designovanými úrovněmi, z nichž některé jsou vytvořené podle oblastí z původní hry. Dělejte si tu, co chcete - střílejte na dálku jako ostřelovači, široká otevřená prostranství můžete kropit řadami žhavých výstřelů z automatu, můžete hrát „Gabe vs. Gabe“, „Lian vs. Lian“ a nebo třeba „bodrý tlustý ruský chlapík vs. hubený ninja“. To všechno na ▶

JAK... UBRÁNIT MOST



Na to, abyste veliteli zabránili vyhodit most do povětří, máte pouhé dvě minuty a žádné vhodné zbraně. Připlazte se k prvnímu náklaďáku a na korbě najdete všechno, co potřebujete.



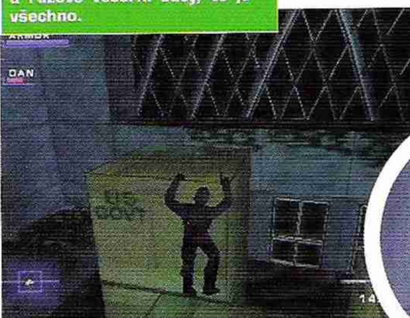
Vraťte se zpátky k veliteli a pomocí plynového granátu ho donutíte, aby utekl, aniž by spustil alarm. Než se do toho pustíte, připravte si samopal.



Vyšplhejte za most, kde musíte deaktivovat čtyři nálože výbušnin. Ale nejprve se musíte postarat o stráže pod mostem.



Některé výbušniny je těžké najít a občas budete muset vyšplhat i zpátky nahoru na most, abyste se k nim dostali.




Gabriel a Lian mají oproti slečně Laře Croftové hodně omezený šatník. Ninjovské oblečky, výzbroj a růžové večerní šaty, to je všechno.








Režim Deathmatch pro dva hráče je díky speciálně designovaným arénám jeden z nejlepších. Mnohé z úrovní vás nutí spíše k nepozorovanému plížení než přestřelkám ve stylu Johna Woo.

▶ vás čeká a až se vaši kamarádíčkové z N64 budou ptát - ano, *GoldenEye* má více než nebezpečného soupeře.

Režim pro více hráčů obsahuje nový prvek, při němž se vám pěkně zpotí dlaně. Jde o tzv. Head Shot, který vás varuje, když vám nepřítel míří na vaši milovanou lebku. Buď se rychle sehnete, nebo stěna za vámi dostane novou atraktivní tapetu. Rozhodujte se rychle. Hodně rychle.

Jeden nedostatek a zároveň výzva pro *Syphon Filter 3* (jak lze vyvodit z typického závěru „Já se vrátím.") spočívá v absenci realističnosti v multiplayer režimu. Hrát s menším poskakujícím týpkem neznamená, že bude ve hře rychlejší. Kdyby byly postavy realističtější, mohl by i onen tloušťik dostat, co mu patří, protože by byl pomalejší. Možná by to trochu připomínalo RPG žánr, ale aspoň by se mezi společností u televize posílila soupeřivost. Takže stále totéž, jen vyšperkované tak, aby to zaujalo vaše oční bulvy. Zápletka možná v některých místech skřípe, a co se týče rozměrů a vyzývavosti, mohla by se při pomyšlení, že si s ní celé měsíce budeme muset vystačit, trochu stydět.

Tempo je mnohem větší než u *Medal Of Honour*, *Tomorrow Never Dies* se může vysmát do ochablé tváře a *Quake II* vedle ní vypadá jako neohrabané batole. Gabe možná není akční hrdina typu dokonalého Jamese Bonda - můžete mít výhrady k jeho běžeckému stylu, otrhanému oblečení nebo břichomluveckým schopnostem - ale je to momentálně jediný muž, který může sebevědomě vyzvat na souboj Solid Snakea. ■

Andy Lowe

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

METAL GEAR SOLID
Jediná střílečka, která se tomuto pojetí a úrovni může vyrovnat.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Rychlost stále vede nad krásou.	7
■ HRATELNOST:	Naprosto intuitivní. Hodně rozmanitá a plná překvapení.	9
■ ŽIVOTNOST:	Široké možnosti, dost vysoká obtížnost.	9

■ CELKOVĚ
Jedná se o pikantní recept, příjemně okořeněný změnami tempa a různými důvtipnostmi. Nyní i s režimem pro víc hráčů.

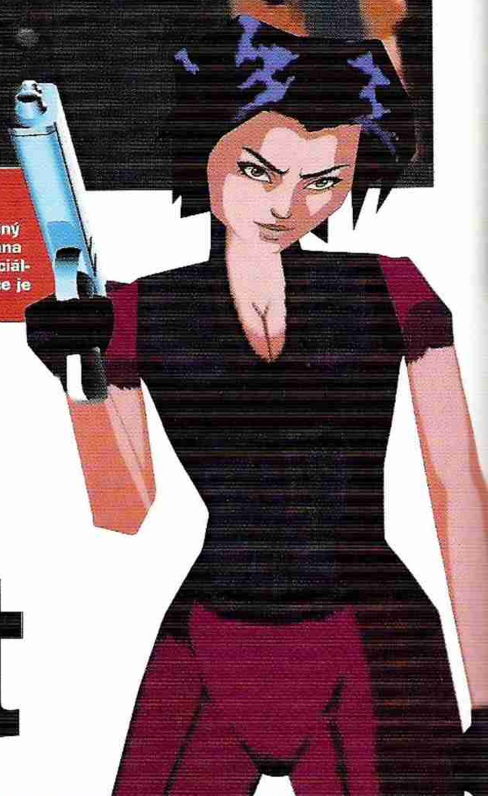
9 Z DESETI











Protože je hra tolik nabitá příběhem, je třeba i výrazných postav. Deke (nahoře) je nebezpečný psychopat z Austrálie, zatímco Hana (ta kočka) je bývalá střelkyně speciálních jednotek. S bouchačkou v ruce je k nezaplacení.

NEJFILMOVĚJŠÍ HRA VŠECH DOB? PRÁVĚ TADY PŘÍBĚH KONČÍ.



Fear Effect

“Existuje spousta her s dobrou zápletkou, tohle je ale něco

FAKTA

VYDAVATEL:	Eidos
VÝROBCE:	Kronos
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	18+
ANGLIČTINA:	zbytečná
POČET HRÁČŮ:	1

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

METAL GEAR SOLID
Klasická špionská klasa od Konami. Stále bez diskuse nepřekonaný herní šampion.

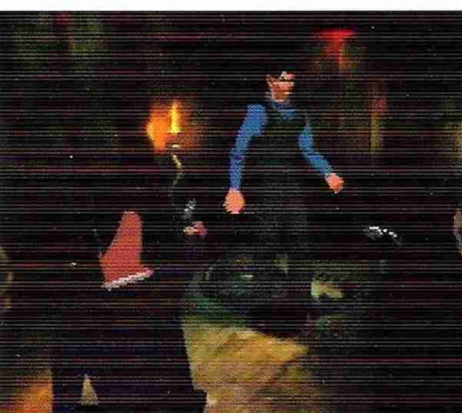
Temné vlhké městské panoráma naruší helikoptéra přelétávající bloky mrakodrapů a blikající neonový nápis Hong Kong. Uvnitř sedí smyslně vyhlížející bruneta a neoholený muž a diskutují o misi, kterou právě nastoupili. Mají zachránit dceru proslulého vůdce Triady. Snesou se dolů na přistávací plochu, dívka vyskočí a vy se octnete na začátku jednoho z nejpodmanivějších, nejanimatičtějších a nejfilmovějších titulů na PlayStation. A to počítáme i *Metal Gear Solid*.

Příběh *Fear Effect* sleduje kroky trojice zachránců hledajících mladou Wee Ming Lam, jež zmizela z důvodů, které pro nás jsou zatím tajemstvím. Během přehrávání čtyř disků naši hrdinové řeší logické úkoly, střílejí zombie, odhalují temná tajemství, prozkoumávají hlubiny nevěstince a nakonec se dostanou i do samotného pekla. Nic není tak, jak byste čekali, a stejně jako v legendárním filmu *Angel Heart* si tu nikdy nemůžete být jistí, co vás čeká. Je pravda, že existuje spousta her s dobrou zápletkou, ale tohle je něco skutečně nevídaného. *Fear Effect* však není jen fascinující příběh, je to také skvělá hra.

Je radost řešit hlavolamy. Stará, únavná idea kombinování předmětů, abyste získali virtuální klíč k následujícímu sektoru, už vyšla z módy. Ve *Fear Effect* nenajdete žádné hlavolamy, kdy byste museli spojit žebřík s tenisovou pálkou, výsledek vložit do zchátralého sarkofágu a otevřít tak lednici. Tento obskurní druh dobrodružných her se hráčům brzy zprotiví, ale *Fear Effect* vás láká dál a dál k rozřešení stezkou s vyznačenou drobečky rad (viz rámeček Jak...). Po prvních deseti minutách škrábání se na hlavě rychle porozumíte většině problémů, což vám umožní hrou hladce proplouvat. Hned na začátku zjistíte, že všechno, co potřebujete, je někde ve hře obsaženo, a tak nebudete muset mít obavy, že byste se nedostali dál.

Dalším klíčovým bodem je práce kamery. Počínaje obíháním kolem hlavní postavy v sekvencích a konče přibližováním a oddalováním během hratelnosti, režie *Fear Effect* vykazuje ohromující smysl pro vyváženost a napětí, přesně jako dobré filmy. Pozadí mají na starost filmové sekvence (jde koneckonců o čtyřdiskovou obludu), a tak měli designéři možnost více se vyřádit a vytvořit hru, při jejímž hraní si připadáte jako ve filmu. Přidejte si k tomu skvěle vypadající postavy, jejichž vzhled je během hraní stejný jako v sekvencích, a musí vám být jasné, že je pro vás nachystána hlavní filmová role.

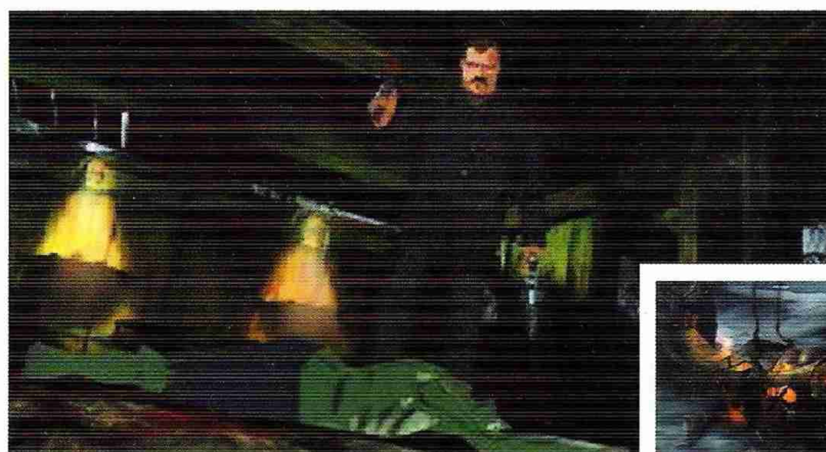





Herní části a videosekvence od sebe pomalu nerozeznáte. Sekvence také chytře slouží k přepínání z jedné postavy na druhou.




Jakmile se hra jednou rozběhne, začíná zápletka houstnout. Hana se brzy ocitne v bordelu. S odpornými zombíky na klíně. Jak vidíte. Ehm.

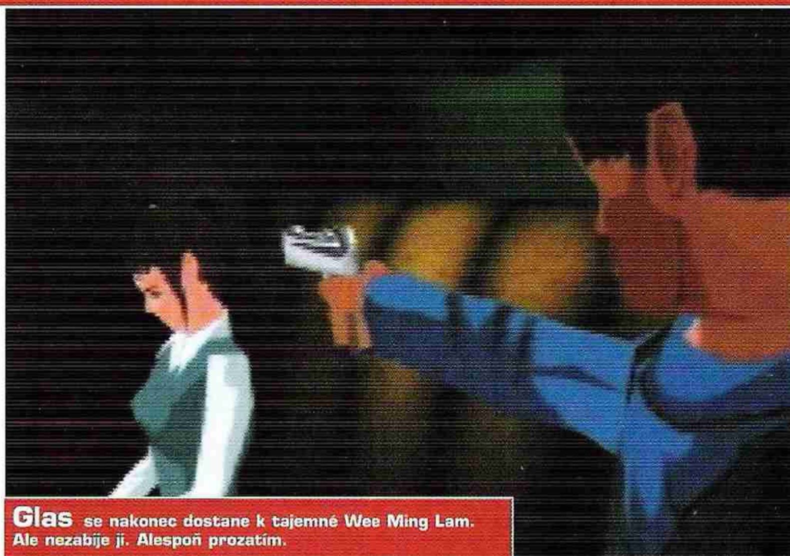



skutečně nevídaného.”

Jako by opravdu začala fungovat *Dragon's Lair*. Když je ta hra tak dokonalá, jak to, že tedy nedostala maximální hodnocení? No, nevyváženost obtížnosti hlavolamů a bojů s bossy je tak zřejmá, že dost kazí celkový dojem. Řešení hlavolamů je radost a dostanete se tak hlouběji do záhybů příběhu. Porazit bossy je ale tak obtížné, až máte chuť praštit s ovladačem do kouta a při pomyšlení na další velkou bitvu se spíše třesete hrůzou, než abyste se třásli nadšením, jak ho vyklepnete.

Fear Effect je skvělá hra plná nových nápadů, která určitě stojí za koupi, pokud máte v zásobě dostatek vytrvalosti. Škoda jen, že je hratelnost tak nevyvážená, jinak by se totiž mohla směle postavit třeba i Solidu Snakeovi. A zvítězit nad ním.

Dan Mayers



Glas se nakonec dostane k tajemné Wee Ming Lam. Ale nezabije ji. Alespoň prozatím.

JAK...
ZASTAVIT BOMBU



Až narazíte na jeden ze svých kontaktů, zjistíte, že ho přivázali k balíčku C4. Honem vyndejte nůžky na drát z police na nářadí vedle výtahu a připravte se na likvidaci nálože. Šest minut a odpočítávání.



Vzadu ve výtahu najdete na stěně svítící schránku, která nabízí pomoc při deaktivaci. Dávejte pozor, abyste uchycovali barevné dráty přesně ve stejném pořádku, v jakém se barvy objeví na zdi, jinak vám váš chráněnec vybuchne pod rukama. A když je na kousky, nemá valnou cenu.



Vezměte nůžky a začněte vprostředku, přestřihněte nejdřív červený a pak zelený. Vraťte se k modrému knoflíku a červený a pak modrý drát. Nakonec rozsviťte zelený knoflík a přestřihněte modrý a následně zelený drát.



Uděláte-li to správně, bude žít, výbušninu si pak můžete schovat do svého batůžku, bude se hodit později. Teď se pěkně usaďte a sledujte nádherný příklad filmové kvality hry. Jako ze *Smrtonosné pasti*.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Plná novinek, různých vymožeností a navýsost efektivní.	10
HRATELNOST:	Nevyváženost hraní člověka skoro odradí.	7
ŽIVOTNOST:	Bossové vám budou trvat, zbytek je asi jako *Metal Gear*. Celkem krátký.	7

CELKOVĚ
Hru, která se mohla přiřadit k nepřekonatelné playstationové klasice, kazí nevyváženost hraní. I tak je to bombastický titul, pokud se ale nedokážete vyrovnat s frustrací, ponesete ji zase hned zpátky do obchodu.

8 Z DESETI



K nepatrným vylepšením grafiky patří i nové pyrotechnické efekty.





V Rollcage Stage II je neuvěřitelných 60+ okruhů a na 16 herních režimů. Některé okruhy jsou dostupné hned od začátku, jiné skryté. Všechny jsou ďábelsky obtížné a šíleně návykové.





ODPOVĚĎ PLAYSTATION NA PADAJÍCÍ VODOPÁD OCELOVÝCH BUBNŮ.

Rollcage Stage II

“Ve čtyři ráno teprve zjistíte, že jste den předtím vůbec

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Attention to Detail
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	3 a více
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

První verze *Rollcage* byla jednou z těch her, o kterých se všichni shodnou, že jsou skvělé, nicméně ani zdaleka se jich neprodá takový počet, jaký by si jistě zasloužily. Tento titul byl například zastíněn trochu podobným *WipEoutem*, ovšem zapálení příznivci *Rollcage* vám jistě ochotně dosvědčí, že jejich hra je mnohem lepší.

Rollcage byla sci-fi bojová závodní hra, kde jste našli vozidla s koly většími než auta sama. A právě díky tomu mohla narážet do skla či se převracet na střechu, aniž by je to zastavilo. Ještě lepší bylo to, že šlo jezdit v tunelu po stropě či přistávat na střeše, aniž byste to postřehli. Hra byla tedy opravdu skvělá, bohužel měla pár problémů s ovládáním, což zapříčinilo několik hodně zmatených momentů, například když se vám auto na chvilku vymklo z kontroly, a vy jste se najednou ocitli z prvního místa až na pátém. A tak bylo jen moudré, že první věc, na kterou se autoři zaměřili u druhého dílu hry, bylo právě ovládání. Tentokrát máte pocit mnohem větší zemské přitažlivosti, a když se převrátíte vzhůru nohama, můžete dávat vinu akorát tak sobě, rozhodně ne hře.

V *Rollcage II* pochopitelně najdete všechny prvky, které byste očekávali u pokračování úspěšné hry. Jsou zde nové a zdokonalené zbraně, na výběr máte z většího počtu aut a najdete tu i rozmanité druhy tratí. Nicméně nezůstalo jen u povinnosti a autoři přidali několik málo nových rysů. V celé hře máte nějakých 16 stylů hraní a úžasných 60 okruhů. Některé jsou skryté, například Rubble Soccer a Pursuit, a hráč v nich musí protivníkům do cesty házet velké kusy kamenů, přičemž sám se na oválném okruhu musí s těmito překážkami vypořádat. Jiné okruhy, například masově zničující Total Racing, máte k dispozici od samého začátku.

Zdaleka nejvýznamnější novinkou ve *Stage II* je Scramble Mode. V něm na vás čekají opravdu ďábelské pobřežní tratě bez postranních bariér a vaším úkolem je co nejrychleji trať projet, aniž byste se museli starat o sbírání zbraní nebo ničení nepřátel. To vám může připadat až stupidně jednoduché, nicméně trať má skutečně pekelný design, spoustu pravoúhlých zatáček a zákruty, v nichž přestává působit gravitační síla. Ano, Scramble je velice obtížný režim, ale právě takový, který klidně můžete hrát až do čtyř do rána, kdy si teprve uvědomíte, že jste den předtím vůbec nesnídali, neobědvali ani nevečeřeli, protože jste se prostě nedokázali od hry odtrhnout.

Je to překvapivé, ale v oblasti grafiky nepředstavuje *Rollcage Stage II* žádný velký skok vpřed. Jenže to na druhé straně asi ani nebylo nutné. Grafika byla hodně dobrá už v prvním dílu a nakonec je lepší dát přednost plynulé a volné rychlosti, než ji obětovat na oltář nějakých ozdobných sarapatiček. Je zde sice několik vizuálních vylepšení - nové efekty zbraní a výbuchů kolem prolétávající kosmické lodi -, což je nutno uvítat, nicméně k hratelnosti jako takové to nepřidává vůbec nic.

Máme-li si tak na něco stěžovat, je to především hudba a prezentace. Stejně jako jeho předchůdce, i *Rollcage Stage II* až příliš













Nové a vylepšené zbraně, nová auta, několik nových typů okruhu - to vše činí ze hry vážného konkurenta *WipEout*.

JAK...
ZÍSKAT ZLATO VE SCRAMBLE



Při odpočívání si připravte prst nad „plyn". Načasujte si to tak, abyste ho stiskli přesně v okamžiku, kdy na hodinách naskočí nula, a získáte turbo boost.



Ve Scramble je hloupost do zatáček přibrzďovat. Buďto musíte úplně zastavit, nebo vyletíte do prázdného prostoru.



Na brzdy dupněte až za cílovou čárou a i tehdy zajeďte autem ke straně, jinak vylétnete z konce trati.

nesnídali, neobědvali ani nevečeřeli."

nápadně kopíruje styl *WipEout*. Hra je přitom naprosto fenomenální sama o sobě, takže vůbec nepotřebuje kopírovat ikony, prezentaci a soundtrack prodávanějšího stájového kolegy. A když už o tom mluvíme, na soundtracku s licencí není nic špatného, jenom tento v porovnání s velkými jmény na *WipEout* poněkud bledne a asi bude hloupým argumentem mnoha lidí tvrdících, že je *Rollcage* horší hra.

Nicméně *Rollcage* je dostatečně silná na to, aby stála na svých vlastních nohou. Chce-li se prodávat v milionech kopií, musí zaujmout svou jedinečnou identitou a přestat se tvářit jako něco jiného. Ale to snad až pro *Rollcage Stage III*. Teď odložte své wipeoutovské předsudky a náležitě si vychutnejte jednu z nejlepších bojových závodních her všech dob. ■

Paul Rose



Díky lepšímu ovládání auta lépe sedí na zemi, což však neubírá hře na zběsilosti.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

WIP3OUT
Kosmická auta, zbraně a tvrdý taneční soundtrack. Nejlepší futuristická závodní hra.

Oficiální český PlayStation Magazín **VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Opravdu skvostná, ale dech vyrazí hlavně rychlost.	9
■ HRATELNOST:	16 ďábelsky návykových herních režimů.	9
■ ŽIVOTNOST:	Budete hrát celé roky.	9

■ CELKOVĚ
Závodní hra může být jen stěží výrazně lepší a *Rollcage Stage II* je víc než pouhý druhý díl. Díky vylepšené grafice a rozšířené hratelnosti se může měřit i s těmi nejlepšími.

9 Z DESETI



Nejen že se v této retro úrovni setkáte s MB Simonem a létajícím kobercem, ale podíváte se i do prastaré herní konzoly a zahrajete si hru připomínající *Frogger*. Každý, kdo se příliš opozdí, riskuje, že se ztratí v malém kousku retro ráje.





ZÁVODNÍ HRA, KTERÁ SE NA REALITU UŽ VÍC VYKAŠLAT NEMŮŽE.



Micro Maniacs

"Zbraně se objevují méně často, protože každá postava

FAKTA

VYDAVATEL:	Codemasters
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	zbytečná
POČET HRÁČŮ:	1 až 8

M*icro Maniacs* je, pokud jste o ní neslyšeli, netrpělivě očekávané pokračování *Micro Machines V3* - prokazatelně nejlepší PlayStation hry pro více hráčů. Tým Codemasters, který podle všeho vycítil, že vyčerpal možnosti konceptu *Micro Machines*, přišel s neuvěřitelně jednoduchým, a přesto geniálním způsobem, jak svůj velice úspěšný projekt dál využít. Codemasters vyměnili svá prťavá vozítka za stejně velké človíčky a otevřeli si tak přístup k úplně novému světu, v němž můžete skákat přes lžičky, šplhat po ubrusech a klouzat se na praméncích špaget. *Micro Maniacs* přináší největší legraci, jakou jste si kdy s přáteli v kuchyni, v ložnici, studentském pokojíku nebo v koupelně užili. I když, pravda, záleží na formě přátelství.

Všechny trasy jsou založeny na předpokladu, že jste prťaví. V kuchyni se z krabic mléka stanou mrakodrapy, z nožů mosty, a jak se postupně dostanete do jiných oblastí, budete moci skákat přes stěrače, udělat si okruh ve vaně, a dokonce se nechat spláchnout do záchodu, to vše pro špetku slávy.

Všechny postavy mají stejné statistiky, jako je rychlost a ovládání, takže jediný způsob, jak závod vyhrát, je najít si na okruhu lepší trasu a vyhnout se útokům ze strany soupeřů. Zbraně se objevují mnohem méně často než v *Micro Machines V3*, protože každá postava disponuje vlastní škálou osobních výpadů. Ty ale můžete použít až tehdy, když vaše postava získala jeden až čtyři power-upy. Čím více jich máte, tím bude útok silnější nebo bude mít delší účinek. Pro získání power-upu se zpravidla musíte odchýlit od ideální trasy, takže se musíte rozhodnout, jestli vám rozšíření arzenálu stojí za ztrátu nějaké té důležité vteřinky. V režimu Challenge pro jednoho hráče, kde vaše čtyři soupeře řídí počítač pomocí AI, můžete často zvítězit i tak, že se budete prostě jen soustředit na trasu a snažit se dosáhnout co nejrychlejšího času.

Pravé kouzlo *Micro Maniacs* se projeví až na sklonku dne, v multiplayer režimu. A tady je nutné se zbraněmi počítat. V životě existuje jen málo věcí, které vás uspokojí víc, než když svého oponenta smetete z trati pomocí dobře načasovaného útoku vichřice nebo laserovým



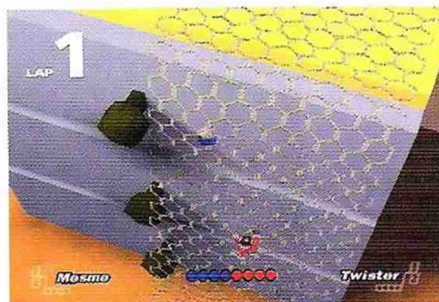




Když se zmenšíte na dva a půl centimetru, díváte se na svět z úplně jiné perspektivy. Malá zahradní vidlička teď představuje most, po němž můžete vyšplhat ke květináči.







Získáte-li jistý power-up, přemění se vaše auta na okruhu v tanky vybavené zbraněmi i municí.

disponuje vlastní škálou osobních výpadů.”

pozdravem. Na druhé straně vás ale máloco naštve víc, než když se to přihodí vám, možná jedině když dostanete trestné body za něco, co jste považovali za geniální zkratku. V *Micro Machines V3* se vyplatilo stříhat zatáčky a postranní zátarasy. Ve hře to hrálo významnou roli a režim pro jednoho hráče a Time Trial se hrál především proto, abyste se naučili dokonale vybírat zatáčky a trénovali na další klání s přáteli. Tentokrát jsou trasy přísněji vymezené a vaše experimenty vás spíše vykážou na konec závodního pole, než že byste získali životně důležité vteřiny a zvýšili si náskok. Brzy se poučíte z vlastních chyb a zjistíte, že *Micro Maniacs* je dosud nejlepší *Micro* hrou. Pro osm lidí!

Justin Calvert



Na okruhu Scalextric budete běhat proti autům, která vás mohou i přejet. Jak jinak.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

MICRO MACHINES V3
Tato roztomilá mini závodní hratelnost si v testu času vede nad očekávání skvěle.

JAK...

ZÍSKAT BONUSOVÉ TRASY A POSTAVY



Mnohé bonusy ve hře se získávají z postupové obrazovky. Ta může po prvním dokončení hry vypadat nějak takhle.



Pokaždé, když vyhrajete závod, rozsvítíte na postupové obrazovce příslušní okruh. Spíše než náhodně se raději snažte v závodech vítězit podle pořadí ve svislých sloupcích.



Po dokončení prvního sloupce začnete získávat nové postavy a trasy. Dokončíte-li horizontální řady, znamená to, že už na těchto trasách nemusíte znovu závodit. Vyhrajte tři závody po sobě a otevře se vám bonusová úroveň, kde se vyhrávají životy.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Čistá a barevná, jen sem tam s nějakou chybičkou.	9
HRATELNOST:	Na PlayStation neexistuje lepší hra pro osm hráčů.	9
ŽIVOTNOST:	V režimu pro jednoho je relativně krátká, ale hmmm. Multiplayer.	9

CELKOVĚ
Nedáte si pokoj, dokud v režimu pro jednoho hráče nezískáte všechny ty šťavnaté specialitky, pak přijdou kamarádi s Multi Tapem a nezbude vám, než pokračovat.

9 Z DESETI

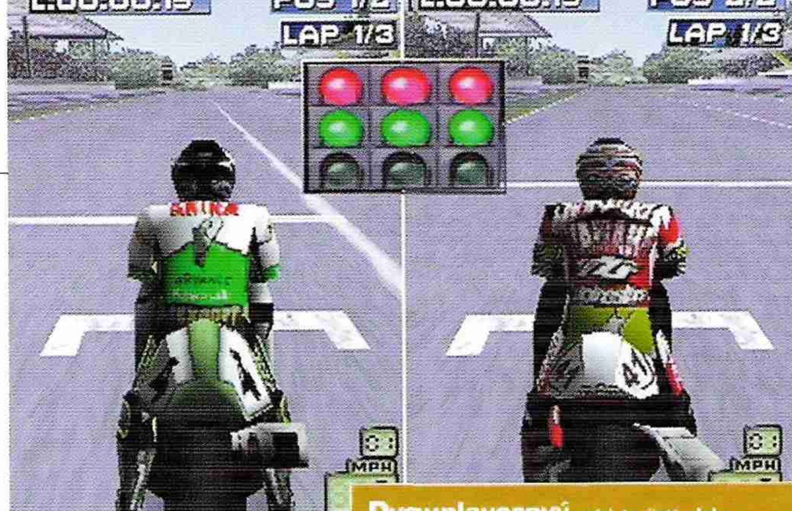






Pořádně protočit rukojeť plynu a jde se na to. Vítězí jen první, hlavní je být nejrychlejší, zatáčce nebrat, no a tak dál.





Dvouplayerový mód to jistí. Jako obvykle. Kopněte mu do motorky, to se může.



ZE ČTYŘ KOL NA DVĚ. EVOLUCI NEZASTAVÍŠ ANI KULOMETEM.



Superbike 2000

„Tato hra zkrátka postrádá to nejdůležitější - drajv."

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

CASTROL HONDA
Hloupé bezduché závody, které se horko těžko odlepily od startovní pozice.

Až do nedávné doby jste (pokud tiše pomineme existenci nešťastného *Castrol Honda Superbike Racing*) při závodních hrách mohli po dvou kolech jet jen v případě, že se vám to v zatáčce podařilo zvednout do známé figury „šikmá plocha". Těm dnům je konec, protože přichází EA Sports se svou *Superbike 2000*, aby motocyklovým nadšencům vlili do žil trochu vysokooktanového benzínu. Jediný problém je, že se jim trochu ucpala hadice.

Nejdřív plusy: hra je vypravena do světa pečlivě, se vším, co k závodní záležitosti patří, s výbavou hodnou Prodané nevěsty, mimochodem zásadního operního díla, co se kšeftů s bílým masem týče. Podle vzoru velkého *Gran Turisma* (a nejen jeho) EA Sports nakoupili licence na existující motocykly, a tak se ve hře můžete svézt na takových jednostopých stíhačkách, jako je Yamaha Racing Team YZF R7 OW02, Kawasaki ZX-7RR nebo Suzuki Alastare GSX-R750. Také fotografie předních dvoukolových riderů se na nás z úvodního menu zubí - je jich tu dvacet pět, od Carla Fogartyho přes Colina Edwardse až po „Jiřího Mrkyvku". Jemná a rychlá grafika, dynamická (byť časem trochu monotónní) hudba a solidní hratelnost umožňující dojet peloton i v případě, že vám v prvním kole amputovali ruce a ony vám celé druhé dorůstají - dokud nepřelétnete přes cílovou lajnu, nic není rozhodnuto. Tak to by byly - nikoliv zanedbatelné - klady.

A teď to horší: přes usilovnou snahu o vyváženost mezi aspoň trochu realistickým fyzikálním modelem a arkádovou zábavností hra uvázla v šedé zóně. Přece jen od motorek člověk očekává trochu větší manévrovatelnost, schopnost agresivnějšího způsobu jízdy, zkrátka adrenalinem napěchovanou akci (i za cenu obtížnějšího ovládání) než pohodlné bačkory, které *Superbike 2000* tak trochu připomíná. Do náklonů jdete v každé zatáčce automaticky, stabilita je tak masivní, že to vypadá, jako byste v zadku měli čtrnáctitunové závaží, a váš stroj reaguje klidně, rozumně a mírumilovně, jako byste byli na trochu rychlejším výletě do Průhonic. K zábavnosti nepřispívá ani dvanáct prezentovaných tratí, které i když se mohou zaštítit slavnými jmény (Monza, Hockenhein), vám svou důstojnou jednotvárností na nervy příliš nezabrnkají.

Superbike 2000 zkrátka - i když se jedná o profesionálně odvedený produkt bez výraznějších chyb, kterému se technicky nedá nic vytknout - postrádá to, co člověk od motorkových závodů požaduje nejvíc: drajv. Částečně se to dá dohnat tím, že si zapnete pohled přes řídítka a ponoříte se se spoluhráčem do vydařeného versus módu, ale... Není to takový nářez, jaký to mohl být.

Štěpán Kopřiva

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

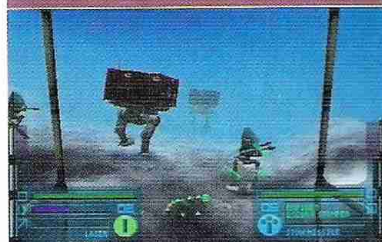
GRAFIKA:	Sice žádný zázrak, ale rychlá a ostrá.	7
HRATELNOST:	Už teď umíte jezdit na motorce - tak snadné je ovládání.	8
ŽIVOTNOST:	Dvanáct tratí, versus mód - pokud vás to chytne, máte vystaráno.	7

CELKOVĚ
Rozhodně lepší než stávající motocyklová playstationovka *Castrol Honda Superbike Racing*. Příjemně se hraje, ovšem moc vzrušení si člověk neužije.

7 Z DESETI



Octnete se v roli nájemného vojáka a můžete si vybrat ze spousty misí. Když je úspěšně zvládnete, získáte kredit, s jehož pomocí si můžete vylepšit výzbroj a loď.











Pokud má *Red Sun* vůbec nějaké slabé stránky, patří k nim zrnitá grafika, která se rozhodně nevyrovná předchozím hrám *Colony Wars*. A když už můžete vybírat z tolika rozmanitých a zajímavých misí, neškodil by ani režim pro dva hráče. Co vy na to, pánové z Psygnosis!

ŽE BY DALŠÍ NUDNÉ VESMÍRNÉ POKRAČOVÁNÍ? CHYBA LÁVKY, PŘÍTELI. OBROVSKÁ CHYBA.



Colony Wars: Red Sun

“Vydělává si na živobytí jako drsný námezdný pistolník,

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Psygnosis
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	nenáročná

Z Hollywoodu vzešlo jen několik málo opravdu dobrých vesmírných bojových příběhů. Samozřejmě k nim patří sága *Star Wars* a snad i *Star Trek II*. Přimhouříme-li oko, tak možná i *Independence Day*. Nedostatek vesmírných trháků však neodradil herní designéry od toho, aby se pokusili vytvořit vlastní interaktivní tituly. Pokoušeli se o to mnozí, uspělo jich však jen pár.

Hodnotu většiny vesmírných bojových her pro PC snižuje příliš komplikovaný ovládací systém v simulátorovém stylu a tituly pro konzoly pro změnu zašly příliš daleko v opačném směru a dostaly se na území chudokrevných bezduchých střílecek. Spojit adrenalinové vzrušení a uchvacující příběh, což příznivci tohoto žánru vyžadují, se podařilo snad jen hře *Colony Wars* od Psygnosis. První dvě hry této série nicméně trpěly tím, že tu byla vizuální stránka důležitější než hratelnost.

Colony Wars: Red Sun byla v Psygnosis dána do rukou novému týmu designérů a hra konečně dostala tolik potřebnou injekci nových nápadů. Ústřední myšlenka se nijak nezměnila. *Red Sun* zůstává vysokooktanovou sci-fi střílečkou s filmovými ambicemi. Hra na rozdíl od svých předchůdkyň nabízí různorodou škálu misí, rozmanité zbraně a příběh, který hráče doslova uchvátí, aniž by nějak rušil hratelnost.

Vstoupíte tu do role nájemného vojáka, který si na živobytí vydělává jako drsný pistolník na pozadí mezigalaktické války, jež se objevila již v předcházejících dílech. Poté, co vás vyberou, abyste zjistili, co se skrývá za Red Sun, velkolepou válečnou lodí, která má v galaxii nastolit mír, vás zasvětí do tajemství.

Výsledkem je směsice misí vycházejících ze zápletky s klasickými žoldáckými nájezdy jen tak pro radost. Plníte různé úkoly, abyste si vydělali peníze na vylepšování své lodi, a získáváte i bohatší arzenál, rychlejší rakety a další nezbytnou výzbroj hvězdného válečníka. Hra trochu připomíná klasickou *Elite*, v níž jste museli různě rozdělovat své peníze a rozhodovat, jestli je investujete do zbraní, munice nebo různých doplňků, jako byly tepelné ventily nebo úchytné háky. *Red Sun* je mnohem vyváženější, než byly její předchůdkyně. Najdete tu příjemně rozloženou kombinaci pozemních a vesmírných misí, kde se nenásilně kombinuje špionáží a střílečková hratelnost.

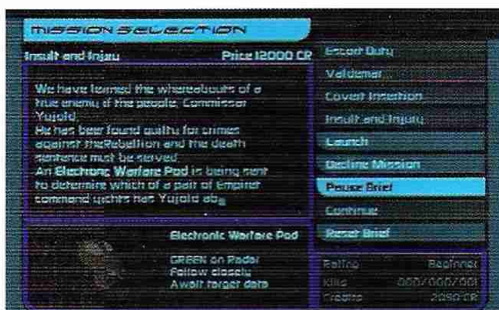
A navíc - *Red Sun* je nelineární, protože si vybíráte, kterých misí se zúčastníte, a tak z velké části záleží na vás, jak budete hru hrát. To znamená, že pokud si zatím nemůžete dovolit špičkovou loď, nemusíte se vydávat nijak daleko. Vesmír je ve hře rozdělen na pět sektorů, v nichž se vyskytují rozdílné rasy a lodě. Díky tomu hra přináší stále nová překvapení a podněty, které vás nutí pokračovat.



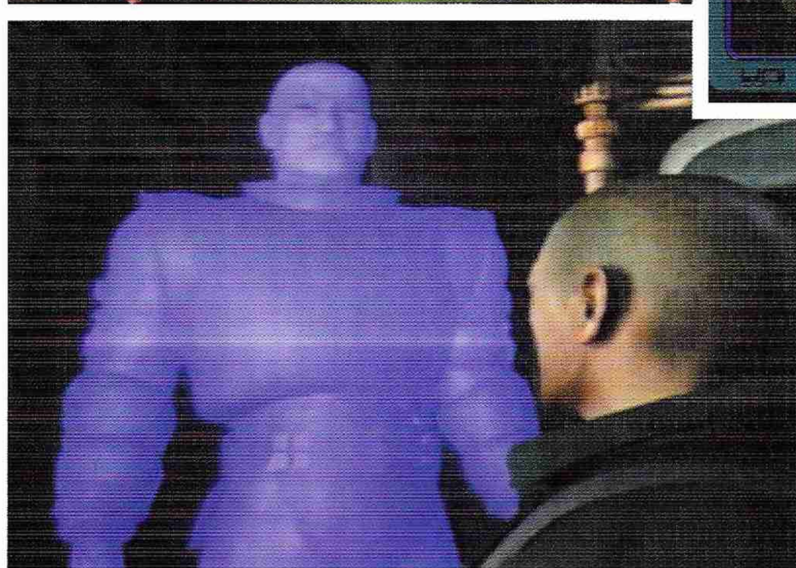
Dokončení této hry není nijak zvlášť obtížným úkolem - Han Solo by ji jistě zvládl za méně než týden - a nepřítomnost režimu Doghight pro více

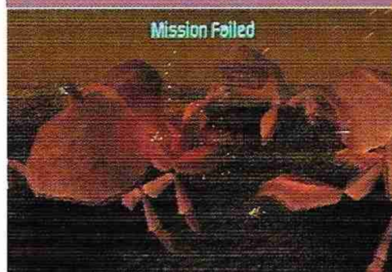
Colony Wars: Red Sun





Na začátku každé mise dostanete informace a instrukce o tom, koho máte hledat a jakou taktiku byste měli použít. Instrukce se na obrazovce budou objevovat i během boje. Pěkné FMV sekvence mezi jednotlivými misemi doplňují příběh.





JAK...
OCHRÁNIT KOLONU



Když piráti zaútočí na kolonu vašich nákladních lodí, schovejte se těsně za ně a sledujte na radaru známé červené kontrolky.



Vlnu pirátských válečníků nejprve uslyšíte. Většinou se vynoří někde za kolonou, takže je zlikvidujte dřív, než budou moci začít s bombardováním.



To ale není všechno, tyto pirátské tanky musíte nemilosrdně pronásledovat a rozbít je na atomy!

najatý, aby odhalil záhadu Red Sun.”

hráčů také snižuje potenciál životnosti. Smíšené pocity vzbuzuje i kvalita grafiky. Real-timeové světelné efekty a neuvěřitelná škála nepřátel často vzbuzuje úžas, ale celkový vzhled je snad ještě zrnitější než u jejích předchůdkyň.

Jen málo titulů však předvádí takové filmové parádičky, jako je útok na skvěle vyzbrojené vesmírné základny nebo bránění sestřeleného pilota před nepřátelskými formami života na cizí planetě, když vystřelí na oblohu nouzové světlice. Přidejte si k tomu bohatý soundtrack a skvělý zvuk v FMV sekvencích a vyjde vám, že *Red Sun* je nepochybně nejzajímavější hrou série *Colony Wars*. Kromě toho ji také můžeme označit jako dosud nejlepší vesmírnou bojovou hru.

Paul Rose



Přestože se nejedná o zrovna nejobtížnější hru na světě, disponuje dostatkem rozmanitosti na to, aby si zasloužila označení dosud nejlepší hry Colony Wars.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

G-POLICE: WOJ
Další vyšperkovaná střílečka. Skvělé pokračování hry, ve svém žánru mezníkem.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Ohromná rozmanitost, ale chtěla by vyleštit.	8
HRATELNOST:	Svěží a velice různorodá.	8
ŽIVOTNOST:	Spousta misí, ale proč chybí režim pro dva hráče?	8

CELKOVĚ
Skvělá střílečka se spoustou filmových prvků, která představuje jeden z nejlepších exemplářů svého žánru. *Red Sun* vnesla do série několik nových nápadů a může se pochlubit obrovskou rozmanitostí a dobrým příběhem.

8 Z DESETI







V UEFA je nejdůležitější dění ve vápně. V režimu Easy není střílení gólů nic těžkého. Dokonce i Zola tady dokáže přesně umístit hlavičku.

FOTBAL JE VAŠE VÍRA. TADY MÁTE BIBLI.



UEFA Champions League: Season 99/00

„Složitý herní systém má k dispozici snad všechny styly kopů."

FAKTA

VYDAVATEL:	Eidos
VÝROBCE:	Silicon Dreams
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1 až 8

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ISS EVOLUTION
Parádní hra plná fotbalového umění.

Manchester United během dvou minut otáčí zápas s Bayernem Mnichov, Simone Inzhagi střílí čtyři góly v jediném zápase a Pavel Hapal zahazuje vítěznou penaltu pár minut před koncem mače s Barcelonou. Fotbal je božská hra. A nejlepší je Liga mistrů. Dobře to ví i hoši v Silicon Dreams, kteří si na nás připravili první pokračování své licencované série *Champions League*.

UEFA Champions League: Season 99/00 funguje učebnicově. Přestože se o ní dá jen sotva říci, že není napínavá, zpracovává sportovní téma jaksi zábavnou a nepříliš realistickou formou a zdá se, že jí to vychází. A hlavně má to, čemu se v odborných kruzích říká „fotbalový mozek". Všechno je to o hráčích, kteří si nabíhají do volného prostoru, o gólmanech, kteří zmenšují úhly, o hráčích, kteří se sami uvolňují a o naprosto plynulých narážečkách. Vychytávky, se kterými se jinde obvykle nesetkáte, ale *Champions League* by bez nich nebyla ani z poloviny tak kvalitní. Hráčům usnadňuje život velmi snadné a intuitivní ovládání - zpočátku možná budete mít problémy se zkaženými nahrávkami, ale to je jen otázka tréninku.

A co teprve góly. Střílení je v *Champions League* opravdu nádherná podívaná. Není třeba trápit se zastaralým držením tlačítka, když potřebujete usměrnit míč do výšky - výšku prostě přidáváte pomocí padu na analogovém ovladači. A díky tomu úctyhodnému počtu střel na bránu dává hra vyniknout i skvělé AI brankářů. Přestože samozřejmě některé střely skončí v síti, brankáři se na rozdíl například od *ISS* mohou rozkrájet - zákroky jednou rukou, vypíchnutí míče i pohyb při centrech, to vše je provedené na jedničku a je zárukou toho, že zápasy nebudou končit strašidelným výsledkem 11-15.

I *Champions League* si nicméně občas zakopává o tkaničky. Chování pohybu míče a hráčů je sem tam malinko deformováno a nepřesnosti jsou i v trestání zákroků kartami, kterých je udělováno až příliš málo. Podivný je i systém přihrávek, které tu neočekávaně minou cíl a jindy na centimetr přesně trefí roh branky.

ISS Pro Evolution se možná může pochlubit úchvatnou grafikou a *FIFA 2000* zase ehm, animovanými obličeji a Robbie Williamsem, ale *Champions League* si vystačí i bez toho. Je nekonečně lepší než *FIFA*, a přesto dostatečně jiná a intuitivnější než *ISS*, aby si dobyla stejné pozice. *Champions League* má duši a se svým parádním režimem Hard a multiplayerem až pro 8 hráčů i životnost. Pánové se vytáhli.

Steve Merrett

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Drobná, detailní a rychlá.	8
HRATELNOST:	Instinktivnější než puma v džungli.	9
ŽIVOTNOST:	Můžete se přepnout do režimu Hard a hrát až v osmi!	9

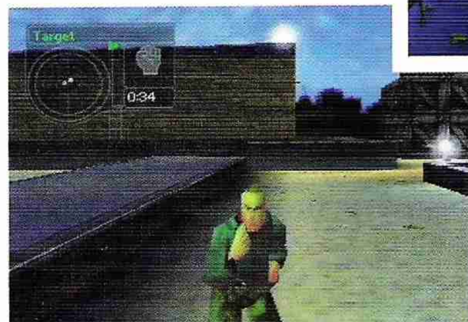
CELKOVĚ
Plynulá, zábavná a vyzývavá. Pokud nechcete v každém zápase vyhrát nejmíň 8-1, vyhněte se režimu Easy a užívejte si raději nádhernou fotbalovou hru s dokonalým AI a skvěle vyváženou hratelností.

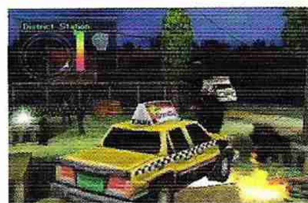
9 Z DESETI



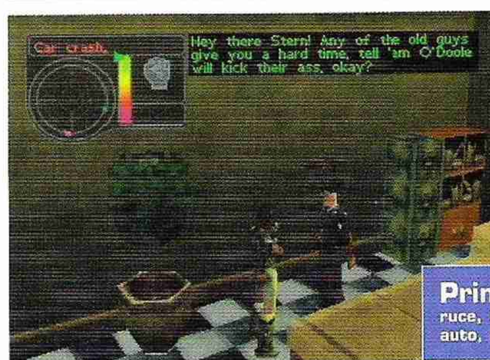
Není snadný bejt policajtem. Říkám vám, dyby tu nešlo vo auta, rvačky a přístup ke zbraním.













Prima realismus. Zlámané ruce, bolehlav a pokud vás přejede to auto, tak možná i definitivní smrt!

SEBERTE A ZABÁSNĚTE VÝTRŽNÍKY



Urban Chaos

„A nebude trvat dlouho a vy se setkáte s různými útočníky."

FAKTA

VYDAVATEL	Eidos
VÝROBCE	Mucky Foot
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ	1
ANGLIČTINA:	nepotřebná

Způsobit ve městě chaos je s blýskavým policejním odznakem hračka. Během několika minut se nám podařilo zabavit taxík a vrazit s ním do popelnic, abychom ho nakonec zaparkovali uprostřed křižovatky a zadělali tak na pořádnou zácpu. Se zásobou zabavených zbraní jsme vylidnili skoro celý Central Park. Nakonec jsme zmlátili nevinného civilistu. Pardon madam, ale máte rozbitý jeden zadní blinkr.

Přesto, že je *Urban Chaos* ve 3D, až neuvěřitelně připomíná spoustu starších her. *Double Dragon* a *Final Fight* svým bojováním se zbraněmi, *Syndicate* pro město plné chodců a aut, která můžete unášet, a *GTA* pro prudké přestřelky v rozmanitých misích a také pro dosti neočekávaný vývoj.

Mezi vším tím závoděním, šplháním a utíkáním se občas objeví tvář vystrašená zločinem. Bojové pohyby jsou jednoduché jako ve starých hrách, ale najdete jich tu tolik, že ať jste v sebevětším průšvihu, určitě si vyberete. A nebude trvat dlouho a vy se i s těmi nejnebezpečnějšími útočníky snadno vypořádáte efektními a zákeřnými výkopy do stran a záškodnickým vyhazováním kolen.

Tragické však je, že všechno dohromady neladí tak, jak by mělo a mohlo. Ovládací systém není dost spolehlivý na to, abyste se mu beze strachu svěřili při nějaké krkolomné honičce po střechách. Občas to vypadá, že kameru zrovna nezajímá to, co byste zrovna potřebovali vidět, jindy vás hra při rvačce bude podle svého přepínat na různé cíle. A když se budete pokoušet osvědčenými pohyby řídit auto, no, celý řidičský aspekt pěkně vyhoří.

Bohužel, i grafika je dosti pošramocená. Představte si nízkou úroveň detailnosti a mizerné postavy na pozadí krátkozrakého zamlženého panoramatu města a budete se cítit ošizeně.

Ale i když se hra nepodařila tak, jak měla, je to aspoň legrace. Na PlayStation funguje lépe, než se jí dařilo na PC, a nemusíte hrát celých pět hodin, abyste se pobavili. *Urban Chaos* statečně kombinuje několik starých unavených žánrů, aby vytvořila něco nového, strhujícího a - na krátký čas i - nepochopitelně nutkavého. ■

Zy Nicholson

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SYPHON FILTER
Vzhůru do problémů. Střelte ten problém mezi oči. A znova.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Odpadky poletující ve větru, tak asi 1997.	6
HRATELNOST:	Úspěšná, strhující směs jiných žánrů.	8
ŽIVOTNOST:	Spočívá v stále se zvyšující obtížnosti.	6

CELKOVĚ
Urban Chaos by se při trochu lepším provedení mohl stát klasikou PlayStation. Vynecháme-li problémy, je to jeden z nejzajímavějších a nejhranějších titulů tohoto měsíce.

8 Z DESETI

SVĚT OPĚT VE STAVU OHROŽENÍ...



Star Ocean:
The Second Story



Tyhle malé potvůrky nikomu strach nenaženou. Třeba tuhle zlikvidujete kamenem, a to je jen jedna možnost nového bojového systému hry.



FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Enix/tri-Ace
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
ANGLIČTINA:	náročná
POČET HRÁČŮ:	1

Je známo, že nás Japonci považují za bezduché a velkonosé lidi zapáchající mlékem. Nicméně sami si musí přiznat, že ani nám nepřipadá jejich vlastní kultura nikterak přístupná. *Star Ocean* je toho důkazem.

Cílem hry je dokormidlovat své postavičky k rande, a to tak, aby se z nich nakonec stal pár. Bohužel, delikátní romantické scény zaregistrujete pouze podle toho, že se celá konverzace najednou zredukuje na „!", „?" a výmluvné „...", anebo se postavy začnou potit jako utržený hydrant a vykazovat tak známky akutní sexuální paniky. Soudě dle této hry to japonští teenageři nemají vůbec lehké. Dalším neobvyklým prvkem je to, že s každou dokončenou úrovní získávají vaše postavy určité body, jež lze poté využít k posílení jejich jednotlivých oblastí zkušenosti, zručnosti a rutiny.

Nicméně ve svém nitru je *Star Ocean* takové decentní RPG ze staré školy. Vezměte si třeba bojový systém, v němž předem určujete vzorce jednání svých postav a tím i to, zda budou v dané situaci útočit nebo se bránit, soptit oheň nebo naopak druhé léčit. Až budete zoufale bušit do joypadu a plní vzteku řvát: „Notakdělej!", bude to proto, že postavičky v této hře neustále zabředávají do půlhodinových diskusí o nějakém velmi ožehavém tématu slušnosti a zdvořilosti. A tak vás varujeme, byť je nám jasné, že většina starších hráčů po hře stejně skočí. ■

Zy Nicholson

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Přepychové pozadí, na němž se pohybují zcela pixelované postavičky.	7
HRATELNOST:	Spousta zajímavých rysů, na první pohled dokonce celkem odvaz.	7
ŽIVOTNOST:	Poměrně rozumná, byť o hodně nižší než tvrdí autoři.	6

CELKOVĚ
Star Ocean je celkem hbité a zábavné RPG, které by si zasloužilo lepší doporučení, kdyby mu špatný scénář nevrazil dýku do zad. Stráže! Stráže!

7 Z DESETI

DOBRÁ HRA, KTERÁ PŘIŠLA VE ŠPATNÝ ČAS.



Suikoden II



Právě se chystáte na svoji první bitvu. Pokud vám to můžu prozradit, tak sedláci u Chlumce budou proti vám totální vítězové.



FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	KCET
DATUM VYDÁNÍ:	květen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
ANGLIČTINA:	náročná
POČET HRÁČŮ:	1

Japonští výrobci RPGček by měli vytřást všechny drobné ze svých prasat a za nahromaděné finance najmout nějakého solidního profesionálního hitmana, který by pro ně odstranil neuvěřitelně vysoko nasazenou laťku jménem *Final Fantasy*.

Suikoden II není špatná věc, ale je těžké to poznat. Když odvrátíme svůj zrak od zastaralé grafiky, ani příběh není z těch, ke kterým by se hráč hned přisál jak hrabě Drákula ke krku mladé dívky. Ovšem zdání klame. Začínáte jako prostý voják v armádě, jež na hranicích očekává konec války. Celá vaše jednotka je hned na počátku vyvražděna a vy jste obviněni ze zrady. A story se začíná rozjíždět. Po zběsilém útěku se hlavní hrdina se svým kámošem dostává do ležení rebelů a nabírá další a další bojovníky.

Nabírání válečníků je zásadní specialitou *Suikodenu*. Na rozdíl od většiny ostatních japonských RPGček se tady do vaší přízně bude lísat přes stovku bojovníků. To má svůj účel - *Suikoden* má totiž i svou strategickou část, kde přesouváte jednotky a vedete bitvy.

Suikoden II je záležitost spíš pro totální RPG fanatiky, pro ty, kteří už dohráli *Final Fantasy VIII*, a teď se jich už pomalu začínají zmocňovat abstinenční křeče ■

Jiří Pavlovský

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Jednoduchá a zastaralá.	3
HRATELNOST:	Pokud překonáte první odpor, překonáte všechno.	7
ŽIVOTNOST:	Delší než baterky Duracel.	8

CELKOVĚ
Stejně jako v sobě mixuje dětskou grafiku a temný příběh, kříží *Suikoden II* i RPGčkovou řežbu s tahovou strategií. Celek je vhodný hlavně pro zatvrzelé milovníky japonských RPGček.

7 Z DESETI

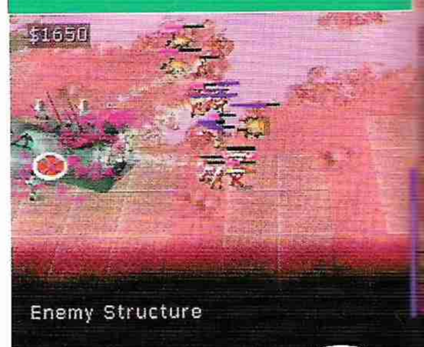
UŽIJTE SI SVŮJ ŽIVOT NAPLNO - NEKUPUJTE TUHLE HRU.



Dune



Písečné pole. Komu by stálo za bitvu? Špinavě hnědá pustina je jediný terén, který tu můžete objevit.



FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Westwood
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1

Se svými odvážnými areidskými tříkolkami pronikáte hluboko na nepřátelské území se záměrem vyvraždit polovinu harkonnenské armády. Když vás pak dostanou do pasti, budete zoufale přivolávat na posilu své těžké tanky. Budete volat a oni vás budou ignorovat.

Al je tedy horší než sedět na rozzuřeném dikobrazovi, ale jak je na tom zbytek hry? Nic, co by překonalo *C&C*. Musíte těžit suroviny, postavit základnu, rekrutovat armádu, pak likvidovat spousty pidiodílů v masakrech na bojišti. Ale to všechno už známe z *Command & Conquer*.

V skrytu je ale *Dune II* jakýmsi updatem *Dune*, předchůdcem *C&C* na PC, která byla poprvé vydána roku 1993. Je úzce spojena s filmem vytvořeným podle knihy, ale ve všech ohledech vypadá přesně tak unaveně, jak byste u sedm let staré hry očekávali. Celá hra je umístěná na pustou planetu, takže se všechny mise odehrávají na pozadí jednotvárného, monotónního prostředí, nemluvě o stereotypnosti ve hře za všechny tři strany.

Interface rozhodně není vždy jen na vaší straně, a pokud jste si do sytosti vyhráli s *Command & Conquer*, zjistíte, že tu není nic nového. Na PlayStationu se sice rozprostírá strategická poušť, ale u *Dune* můžete skončit jedině z čirého zoufalství. ■

Mark Donald

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Nepřitažlivé flekaté oddíly bojují v nehostinné krajině.	5
HRATELNOST:	Další *Command & Conquer*, jen ještě zastaralejší.	6
ŽIVOTNOST:	Můžete vybírat ze tří stejných armád a dlouhých nudných misí.	4

CELKOVĚ
Jediné, co se dá o *Dune* říct, je, že její hratelnost je oproti *Command & Conquer* asi tak poloviční a znamená pro ni pramalou konkurenci.

4 Z DESETI

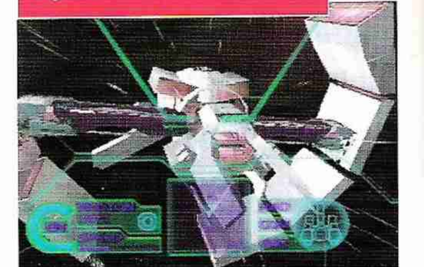
NAMCO NENÍ JEN *TEKKEN* A *RIDGE RACER*. NEBO ANO?



Star Ixiom



Design lodi je příjemně odlišný a ve své podstatě podivuhodně japonský. Velice stylové.



FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Namco
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1

Příběh *Star Ixiom* představuje cosi jako velké tažení rozkouskované na mise, jejichž náplní je ochrana planet, vesmírných stanic a satelitů, to vše s trochou strategie a taktiky.

Dalším výrazným rysem hry je, že v určování taktiky hraje významnou roli také jednoduchý, ale účinný systém rozdělování energie. Na obrazovce s mapou je například možné přenést se do různých oblastí vesmíru a tedy k důležitějším úkolům. Stejně jako při používání zbraní, motorů a skvělého photonového útoku - omezeného, ale účinného výpadu prováděného skrz mapovou obrazovku - vám v takovém případě ubývá energie. *Star Ixiom* tak vyžaduje, abyste tyto aktivity využívali v rovnováze s tradičními druhy soubojů, které také fungují velice dobře.

Ve hře lze rovněž rozpoznat mírné RPG a adventure prvky, kdy můžete přistát na vesmírné stanici a projít se po ní, povídat si s lidmi a sbírat informace.

Star Ixiom vyžaduje, abyste zvládali spoustu věcí a o spoustě věcí také přemýšleli, a tak převyšuje běžné střílečky. Dejte jí šanci a zjistíte, že je to zábavný, strhující titul. ■

Jes Bickham

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Funkční, s úhlednými efekty a pěkným designem.	8
HRATELNOST:	Souboje jsou stále totéž, ale rozmanité zvláštnosti hodně napraví.	7
ŽIVOTNOST:	Pokud vás hra zaujme, máte co dělat.	8

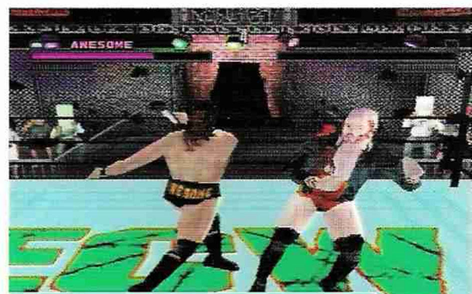
CELKOVĚ
Namco přidali k tradičnímu vzoru létání a střílení všechno, co se ke hře o vesmírných soubojích jen trochu hodí.

7 Z DESETI

PRAVIDLA JSOU, ŽE ŽÁDNÁ PRAVIDLA NEJSOU.



ECW Hardcore Revolution



FAKTA

VYDAVATEL:	Acclaim
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

Tahle wrestlingová hra je pěkně drsná. Teče v ní krev. Jsou tam zbraně. Jenže revoluci moc nepřipomíná, spíše nějaký neškodný protest unavených a zapšklých wrestlingových her ze staré školy.

Ať žijí propracovaní svalnatci s potetovanými těly! *ECW* vypadá tak dobře, jak to dokáží jen svalnatí, naolejovaní muži nakopaní do rozkroku. Ale než se pustíme do filozofování o trenýrkách, musíme přednést několik znepokojivých faktů. Tak především, *ECW* je prohnilá do samotného jádra. Na první pohled zde vidíte přesně to, co byste čekali - několik základních kopů, úderů a chvatů. Co je to však platné, když je boj obvykle monotónní - dáte chlápkovi pár facek, pak ho chytnete zezadu kolem pasu atd. Pravda, je tu několik zajímavějších hmatů, zvedáků a také útoky zbraní, jenže *Street Fighter* nebo *Tekken* to rozhodně není.

Nicméně *ECW* měla být originální asi hlavně tím, že z wrestlingu dělá krvavý sport. V režimu Deathmatch můžete své protivníky mlátit židlemi, kufříky, odpadkovými koši, či dokonce na ně vytáhnout kudlu. Ovšem v post-mortal-kombatovské éře několik červených pixelů nikoho na zadek neposadí.

Hra má wrestlingovou licenci a je tu několik hvězd, ovšem jinak je to šeď opravdu průměrného, hodně všedního dne.

Pete Wilton

Extrémnost *ECW* má spočívat v tom, že své protivníky můžete mlátit částmi domácího vybavení. Bohužel malý objem krve (plus absence pocitu jakéhokoliv kontaktu) činí i z dobře přeraženého nosu pěknou nudu.



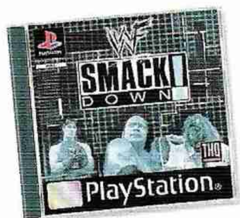
Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Naolejovaný Adonis s kusem rozervané kůže kolem pasu.	7
HRATELNOST:	Zklame, je mělká a vůbec ne revoluční.	5
ŽIVOTNOST:	V režimu pro více hráčů má něco do sebe, jinak nuda.	4

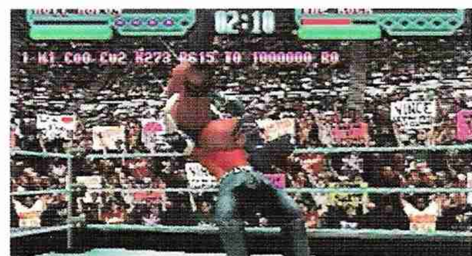
CELKOVĚ
Wrestlingovým hrám hrozí, že pro svou nudnou a opakující se hratelnost zcela zapadnou. Chtělo by to méně vizuálních steroidů a více pořádné akční flákoty.

5 Z DESETI

SLOŽTE TOHO CHLÁPKA!



WWF Smack Down



FAKTA

VYDAVATEL:	THQ
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

William Harvey vydal v roce 1628 pojednání o tom, jak krev cirkuluje v těle. Kdyby byl počkal ještě 372 let, mohl také popsat, jak je oběhový systém důležitý ve videohrách. Přiduste přísun signálů z joypadu k herní postavě a dostanete. Šíleně. Ubohou. Hratelnost.

Tedy alespoň v případě *ECW Hardcore Wrestling*, protože *WWF* je naštěstí mnohem zdravější. Ani *Smack Down* sice nedosahuje závratných výšek 11-násobného komba, ale přesto udělala jistý krok směrem k tomu, aby se stala hrou dovednostní.

Největší potěšení ve *Smack Down* plyne z režimu „Vytvořte superhvězdu". Spousta wrestlingových her umožňuje, aby si hráč vytvořil vlastního borce, ale *Smack Down* je první hra, kde můžete brát kariéru svého chráněnce vážně. Je na vás, abyste mu v různých kategoriích přidělili dovednostní body a vybavili šatník. Od chvíle, kdy začnete předsezónní zápasy, získáváte za výhry další dovednostní body, začínáte přitahovat stále více diváků a můžete utrácet za namakání svého borce.

Modely bojovníků sice občas nevypadají nejlépe, ale skvělé animace, příběh a celková hloubka dávají záruku, že bude *Smack Down* lepší než *WWF Attitude*.

Pete Wilton

Tito pohotoví umělci bez odkladů odpovídají na vaše pečlivě promyšlená bojová komba.



Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Pěkné detaily, občas je ale neučesaná	7
HRATELNOST:	Plynulé pohyby a chytrá komba zaujmou.	8
ŽIVOTNOST:	Dojděte se svým borcem až na vrchol WWF žebříčku.	9

CELKOVĚ
Jde o hru pro normální rozumné lidi. Ostatní wrestlingové hry se sice brodí kalužemi krve a brisknějšími údery a kopy, ale *WWF Smack Down* je solidní zápasnická hra bez nesmyslů.

8 Z DESETI

NEPOVEDENÝ PŘEPIS PC HRY ANEB VŠECHNO PŘI STARÉM.



Spec Ops: Stealth Patrol



Aspoň že zbraní je tu dostatek - až budete chtít spáchat sebevraždu, nebudete muset dlouho vybírat.



FAKTA

VYDAVATEL:	Take 2
VÝROBCE:	Runecraft/Zombie
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

Obsazení PCčka už specialisté na zabíjení provedli na výbornou - území drží v šachu pomocí her *Rainbow Six, Commandos, Swat 3, Jagged Alliance* či *Hidden and Dangerous*, tak proč si k dobytému území nepřičíst i playstationový protektorát? Jenže to, co je možné na PC, ještě stále působí v playstationové verzi chudě a uboze.

To je případ i *Spec Ops*, a to má přitom hra vyloženě zdravého kořena. Ovládáte dvojici speciálních komandosů (přičemž vy řídíte vždycky jednoho a na toho druhého pokřikujete základní pokyny) a s těmi se prodíráte nepřátelským územím. Máte co dělat: nejenže jsou úkoly dost těžké, ale většinou ani nevíte, kam máte jít, a ještě k tomu je to všechno na čas. Pokud to nezvládnete sólo, můžete svěřit druhý ovladač kolegovi a zahrát si v týmu.

Jenže při přepisu byla tahle PCčkovská pecka osekána na totální střílečkovou dřeň, přičemž zábavnost emigrovala do sousedního státu. Ačkoliv základ zůstává, zhoršila se grafika, zobtížnilo ovládání a celá střelba, kdy si zaměřovací laserový paprsek sám najde cíl své cesty, je už vyslovený výsměch akčním hrám.

Útok mužů v černých kuklách na území PlayStationu byl slabší, než se dalo čekat, a byl hned na hranicích s PC odražen. Mrtvá těla vojáků budou pohřbena v poličkách se zlevněnými hrami. Čest jejich památce.

Jiří Pavlovský

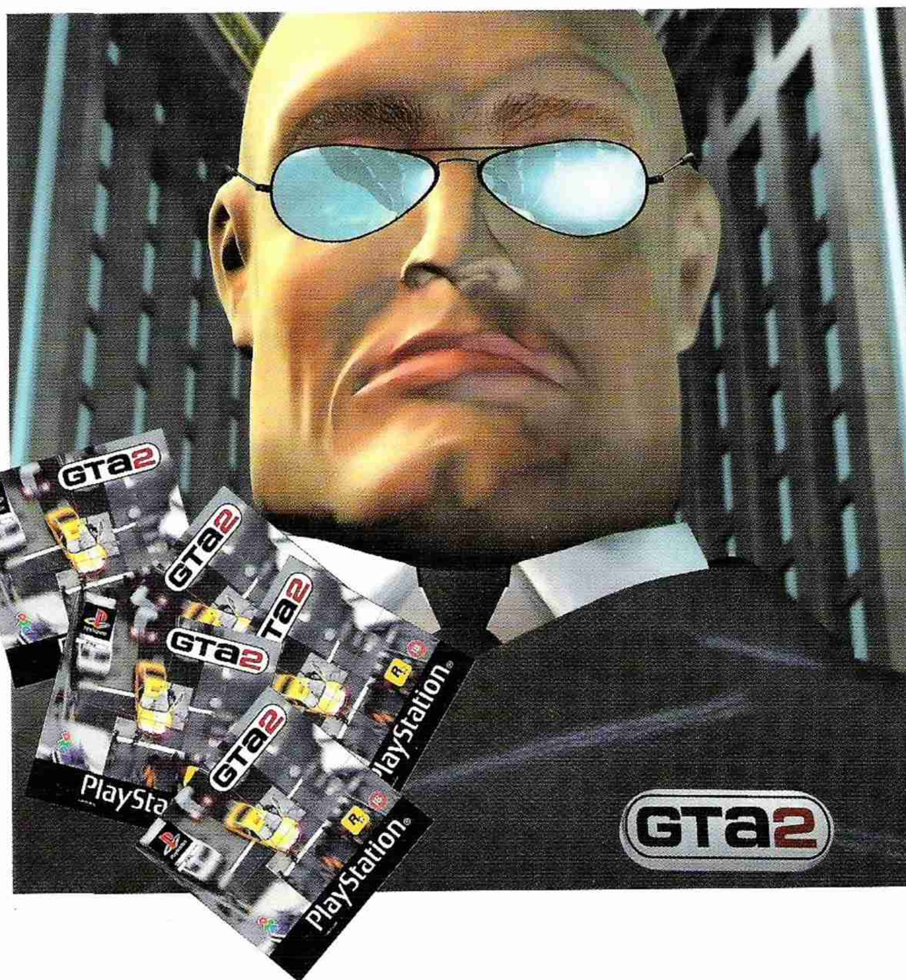
Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Bez výrazu, bez citu pro detail.	5
HRATELNOST:	Spolehlivě dokáže otrávit.	4
ŽIVOTNOST:	Jen abyste hře ukázali, kdo je tady šéfem.	5

CELKOVĚ
Dobrý nápad, dobré téma, dobrý multiplayer, jenže všechno je to totálně odfláknuté. A přitom by to mohl být silnější a chytřejší brácha *Medal of Honour*.

4 Z DESETI

Soutěž s JRC o PĚT her GTA2



Otázka první:
Které spojení charakterizuje *GTA2* nejlépe?
1. Simulátor pouličního zločinu
2. Simulátor odstřelovače řidičů
3. Závodní hra

Otázka druhá:
Jak se jmenuje výrobce *GTA2*?
1. Psygnosis
2. DMA Design
3. Rock Games

Otázka třetí: - mimosoutěžní (možná, ehm):
Ukradli jste v životě auto?
1. Ne, jsem poctivec.
2. Ne, zmohl jsem se maximálně na tyčinku Snickers.
3. Ne, ale chystám se na to!
4. Jasně a byl to skvělý pocit.

SOUTĚŽ GTA2



Správné odpovědi zasílejte na korespondenčních lístcích spolu s kupónem (!!!) na obvyklou adresu - PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00, Praha 6. Heslo je *GTA2*.

PLATINOVÉ HRY

NO TO SNAD NE! TAKOVÉ PECKY A ZA TAK SMĚŠNÉ PENÍZE? PAN PLATINUM CHCE, ZDÁ SE, NASADIT VYSOKOU LAŤKU V KVALITĚ A NÍZKOU V CENĚ. VÝBORNĚ!

Ridge Racer Type 4



■ VYDAVATEL
SCEE
■ 899,- KČ

Není lepšího úvodu do světa arkádového závodění než čtvrtý díl namcovského *Ridge Racer* pro PlayStation.

Původní *Ridge Racer* zcela totálně zdemoloval konkurenci skvělou grafikou. *Type 4* znamenal návrat k arkádám, neonovému designu a nadpozemsky stylizovaným autům. Čeká vás hlavně hodně zběsilá rychlost a taky jedny z nejďábelštějších šikan, jaké kdy někdo vymyslel. ■



PlayStation Magazín VERDIKT PSM14 9/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Ďábelské arkádové dvojče *GT*. Nitrožilně aplikovaná adrenalinová dávka.

9 Z DESETI

A Bug's Life



■ VYDAVATEL
SCEE
■ 899,- KČ

Pamatujete na doby, kdy hry pro děti byly tak strašné, že se na ně nedalo ani koukat? Pokud ne, tak tento titul vám je jistě živě připomene.

Autoři jako by zapomněli, že 3D adventury jsou hlavně o zkoumání a objevování, a tak je tato nedomrlá hra zamořena plošinovkovými elementy a nudnými souboji. Pár dobrých nápadů, jinak ovšem nuda, která se dokola opakuje, ať už vám je osm nebo čtyřicet. ■



PlayStation Magazín VERDIKT PSM12 5/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Kouknout a zapomenout. Rozhodně nestojí ani za tyhle peníze.

4 Z DESETI

Crash Bandicoot 3



■ VYDAVATEL
SCEE
■ 799,- KČ

Po vynikajícím *Crash Team Racing* vstal tento maskot z mrtvých. V *Crash Bandicoot 3* jej můžete vidět v jeho přirozeném prostředí - v pseudo-3D plošinovce.

Řada *Crash* sice byla jednoduchá, ale nabízela kombinaci různých žánrů a spoustu zábavných miniher. Proto měla takový úspěch. A i když je to hra poměrně snadná, pobavíte se u ní dostatečně dlouho a více než skvěle. ■



PlayStation Magazín VERDIKT PSM09 9/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Dobře udělaná solidní plošinovka, z níž vyzařuje rozmanitost.

7 Z DESETI

Spyro The Dragon



■ VYDAVATEL
SCEE
■ 799,- KČ

Tato 3D plošinovka byla tak roztomilá a hezounká, že ji jen málo lidí bralo vážně. Ovšem my ihned poukazovali na její technickou brilantnost, stejně jako na invenci v podobě nápadu dát do hlavní role létajícího dráčka.

Nebyla dokonalá. První polovina hry byla příliš pomalá, mnoho úrovní působilo trochu prázdně, nicméně nápad je to skvělý a dodnes má svůj šarm, takže *Spyro* rozhodně ano. ■



PlayStation Magazín VERDIKT PSM09 8/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Odmyslete si roztomilost, pod ní je brilantní 3D hra.

8 Z DESETI

Tomb Raider III



■ VYDAVATEL
Eidos
■ 999,- KČ

Nejhorší díl velmi dobré série. Ve „trojce" totiž designéři z Core Design experimentovali s různými cestami a mapami, takže hra obsahovala více bloudění než předchozí Lařina dobrodružství.

Výsledkem byla sice nádherná a technicky dokonalá hra, leč rovněž až příliš obtížná. Navíc se pobíhání sem tam po rozsáhlých prostorách a řešení stále stejných hádanek s klíčem a dveřmi velmi brzy omrzelo. ■



PlayStation Magazín VERDIKT PSM09 10/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Pro Tomb Raider je trojka tím, čím Return Of The Jedi pro Star Wars.

7 Z DESETI

Metal Gear Solid



■ VYDAVATEL
Konami
■ 999,- KČ

Jen málo her posunulo standard tak vysoko jako *Metal Gear*. Akční hra v první osobě, navíc plná napětí a se zápletkou, jíž by jí záviděl lecjaký film.

Jakmile vstoupíte na základnu, stáváte se Solid Snakem, mužem s velkým úkolem a obrovským technickým vybavením. Střely na dálkové ovládání? Elegantní sniperská puška? Stačí si jen vzpomenout na hrozivé strážce a člověku běhá mráz po zádech. Stylové a naprosto úchvatné. ■



PlayStation Magazín VERDIKT PSM11 10/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
MGS, byť možná příliš krátký, je i tak dvakrát tak lepší než jakákoliv jiná hra.

10 Z DESETI

TEXT: FariD Starman / David Dovole / Jan Modrák / Guy Woodward



CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE PSM

CD MĚSÍCE

>>Standing On The Shoulder Of Giants je prodeji>>

Einstürzende Neubauten

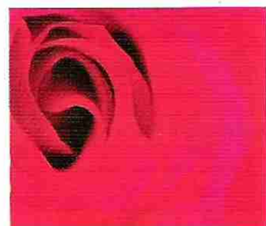
Silence is Sexy

(Mute CS)

Na začátku osmdesátých let debutovali s industriálním a téměř nesnesitelným hlukem pružin, ocelových tyčí a sbíječek. S devadesátými lety se představili jako ušlechtilá průmyslová hudba pro překvapivé kombinace nástrojů a nyní na přelomu tisíciletí jsou Einstürzende Neubauten téměř šansonoví, velmi poetičtí a stále vysoce zajímaví. *Silence is Sexy* je nepochybně nejkompaktnější a nejklidnější (v souladu s názvem) kolekce EN. I v rychlejších pasážích se snaží nerušit. Patříte-li mezi ty, kteří rádi vychutnávají hudbu v meditativním soustředění, a netrváte-li na tom, že musíte objevit vše na první poslech, zbystřete pozornost.

VERDIKT: EN: možná méně geniální, ale také méně diletantští. 9/10





>>V prodeji>>

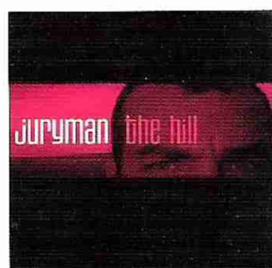
William Orbit

Places in a Modern Style

(WEA/Warner Music)

Album *Places in a Modern Style* bylo velkým příslibem. Kombinace talentu superproducenta Orbita s cover verzemi klasické hudby ani ničím jiným nemohla být. Výsledek však „předčí" i prognózy největších skeptiků. Člověk, který doslova polil živou vodou Madoniny jen nadprůměrné písně (vynikající album *Ray of Light*) či se podepsal pod jedno z nejskvělejších alb loňského roku (*13* od Blur), selhal na své vlastní desce ve všech myslitelných směrech. Zvukově naprosto nezajímavý a nenápaditý převod několika více méně slavných kusů od starých mistrů (Beethoven, Händel, Vivaldi) působí spíše jako jeden velký trapas.

Verdikt: Orbit měl velké komponisty nechat odpočívat v pokoji. 3/10



>>V prodeji>>

Juryman

The Hill

(SSR/Mute CS)

Tenhle člověk má nos (lépe řečeno uši) na melodické a rytmické nápady. Krásně pestrá, zvukově brilantní nahrávka *The Hill* obsahuje řadu mimořádně muzikálních momentů. Obecně lze říci, že mnohem silnější je ve chvíli, kdy se ostře hranatý rytmus valí rychle vpřed, než když se (s výpomocí četných spolupracovníků) začne vše komplikovat do jazzových náznaků. Jurymana lze bez váhání zařadit do seznamu velkých nadějí pro budoucnost. *The Hill* sice ještě dokonalé není, ale potenciál pro razantní zlepšení je přítomen bez diskuze. Úkol pro hledače talentů: vyhledat a intenzivně naposlouchat.

Verdikt: Velmi nadějné a relativně čerstvé jméno. 8/10



>>V prodeji>>

Chicane

Behind The Sun

(Xtravaganza/Sony Music Bonton)

Chicane už mají na kontě pár hitů, což lze při znalosti současného masového trhu s hudbou docela dobře pochopit. Jsou melodicky romantičtí a více méně uhlazení, jsou módně taneční (ale nikoli objevitelsky!), jsou prodchnutí snadno uchopitelnou atmosférou a pozitivní mystikou (někdy to připomíná Enigmu, občas také Faithless). Jinými slovy balancují na hranici dobrého vkusu, někdy velmi úspěšně, jindy méně. Pokud se pustí do rychlejších rytmů, jsou vždy velmi opatrní, aby nezanikla sladkohořká harmonická linie, v důsledku čehož zní spíše staromilsky než extravagantně. V pomalých polohách, zdá se, jsou naopak vcelku příjemní.

Verdikt: Málokoho urazí, těžko však může nadchnout fajnšmekra. 6/10



>>V prodeji>>

J.A.R.

Ťo ti ťo (Jemixes)

(Columbia/Sony Music Bonton)

Muzikantský gang kolem Romana Holého vydává přímočaře tanečnější verze skladeb z beztak funkově rozjuchaného alba *Homo Fonkianz*. Kdo chce další tři verze *Ťo ti ťo* nebo skladby Neviděli mou funku, nechť si album pořídí, ale smysluplnější bude setkání s touto hudbou na tanečním parketu. O remixech se obecně dá říci, že se málokterý výrazně povedl, buď věc zbytečně komplikují, nebo nepředstavují oproti originálu téměř žádný přínos. Je to nepochybně produkt se značnou motivací ždímání peněz (při vědomí velikého úspěchu řadové desky), což někomu může celkem dost vadit. Mezi jinými i autorovi tohoto textu. Pozn.: a to nejsem Bulhar!

VERDIKT: Bude to dobré. Chce to jen maličkost: pět panáků. 4/10

WEB

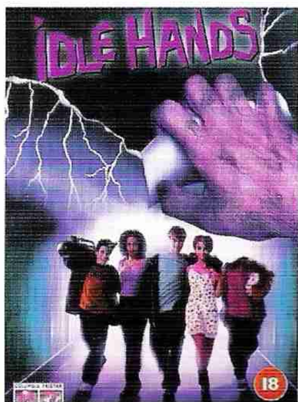
herní sajty na internetu

Nemůžete se dočkat traileru na Star Wars Episode II? Máte už připraven spacák a ešus s polévkou na celonoční frontu na lístky? Proč raději neinvestujete čas do něčeho smysluplnějšího. Nasurfujte na www.starwars.com, kde se dozvíte vše, co jste kdy chtěli i nechtěli vědět o vesmíru Star Wars. A pokud jde o hry, pak nezbývá, než si zapamatovat www.lucasarts.com, hlavní stránku virtuální odnože Lucasova gigantu. Tady na vás čekají nejaktuálnější novinky o chystaných PlayStation hrách včetně Jedi Power Battles a samozřejmě i o řadě PC titulech, z nichž se možná některé objeví i na PlayStation2. Překvapivě



nechybí ani on-line obchod s možností objednání her i dárkových předmětů.
Pro ty, kdo se právě zabývají Resident Evil 3, máme hned dvě skvělé linky - v první řadě výbornou fanouškovskou stránku www.residentevil.net, kde najdete komplexní informace o všech hotových či chystaných dílech této úžasné série (tedy cheaty, návody, tipy, recenze, popisy atd.), ale i pravidelné novinky, druhou sajtou je survivalhorror.gamepost.com, která je věnována žánru survival hororů, kam kromě Resi série patří například Dino Crisis nebo Silent Hill. Nakonec už pro fandy ECW Hardcore Wrestlingu oficiální sajtu asociace, www.ecwwrestling.com, která je opravdu hutná - fotky všech zápasníků, profily, filmečky, ale také možnost objednání triček (velikost XXXL), čepic a videokazet. Pro fandy wrestlingu nutnost.

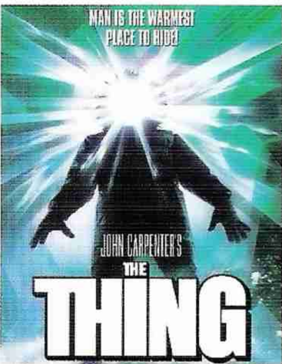
DVD MĚSÍCE



RUKA ZABIJÁKA
Idle Hands

To je lež, nevěřte tomu!!! Že prý pro zahálející ruce ďábel práci najde. Tomu byste přece nevěřili! Jak by to potom muselo vypadat na plenárkách ČSSD. To už bychom byli o jednu zbytečnou politickou stranu chudší, ne? Život prostě není fér, už se s tím musíte naučit žít! *Ruka zabiják* je biják zabiják, ale když od něj nic jiného nečekáte, tak se možná i několikrát zasmějete. V této černé komedii jen málokterá z vystupujících postav vyvázne živá, a pokud ano, pak určitě ne se všemi končetinami. Ale koneckonců, komu z nás by se při pohledu na Jessicu Albu v negližé nezbláznily ruce?

Hrají: Devon Sawa, Jessica Alba, Seth Green
Režie: Rodman Flender
FILM: 3/10
ZVUK: 4/10



VĚC
The Thing

Je mnoho filmů, které děsí nebo baví jen omezenou dobu, a po jejím uplynutí jsou už maximálně k smíchu či k pláči. Samotného mne překvapilo, že 18 let starý film „*Věc*" neztratil takřka nic ze své původní atmosféry. I po tak dlouhé době si v sobě dokázal zachovat onu klaustrofobickou úzkost, která vás na pionýrském táboře nutila podezřívat každého ze svých souputníků, protože se vám ze skřínky neustále ztrácely piškoty. „*Věc*" se má tak: Na izolované polární základně plní své vědecké povinnosti 12 zarostlých, nemytých otužilců. Co jiného byste od 12ti polárníků na několik měsíců odloučených od něžné společnosti žen mohli čekat, než to, že se navzájem postřílí a s úlevou zapálí svou základnu. Důvody, které je k tomuto veskrze asociálnímu chování dovedly, už objevte sami.

Hrají: Kurt Russell, Richard A. Dysart
Režie: John Carpenter
FILM: 9/10
ZVUK: 8/10



MAFIÁNI
GOODFELLAS

Od malička jsem chtěl být mafiánem. Být mafiánem pro mě znamenalo víc, než být prezidentem Spojených států." Co na to říct? Být mafiánem je práce jako každá jiná. Musíte podnikat tak, abyste profitovali, a když vám někdo začne kazit kšefty, převálcujete ho v mezích konkurenčního boje. Ty jsou ale v mafiánském prostředí poněkud širší, než je obvyklé. Malý příklad: Kdyby byl Joe Pesci v čele Coca Cola co., termín Pepsi challenge by nám asi nic neříkal.

Film *Mafiáni* byl po zásluze označen za nejlepší film roku 1990 a Joe Pesci za svůj herecký výkon získal dokonce i Oscara. Jestli vás prostředí plné špaget, česneku a katalánštiny fascinuje stejně jako nás, *Mafiány* jednoduše musíte vidět.

„Film *Mafiáni* byl po zásluze označen za nejlepší film roku 1990."

FILM: 10/10
ZVUK: 8/10

Režie: Martin Scorsese
Hrají: Rodert de Niro, Joe Pesci, Ray Liotta



8 MM

Na černém trhu s ilegální pornografií lze údajně získat zločinně perverzní filmy, ve kterých před kamerou dochází k brutálním sadistickým vraždám jeho nedobrovolných aktérů. Zcela legální blockbuster s detektivem Cagem v hlavní roli má zápletku postavenou na nálezu jednoho takto odpuzujícího snímku a následném pátrání po jeho „tvůrcích". Naneštěstí je natočen způsobem, že častěji vzbuzuje bezděčný smích než zděšení. Například scéna, kdy je Cage poprvé konfrontován s osmimilimetrovým porno-hnusem, je paradoxně spíše komická (převážně díky zoufalému hereckému výkonu). Děj postrádá věrohodnost a především napětí, což u snímku, který sebe pasuje na „temný thriller", zamrzí obzvláště. Chcete-li skutečně noir detektivku s gradací a hutnou atmosférou, zhlédněte raději *Sedm*.

Hrají: Nicholas Cage, Joaquin Phoenix
Režie: Joel Schumacher
FILM: 4/10
ZVUK: 7/10



DESPERADO
El Mariachi

Stylová akce a výtečný humor v dokonalé rovnováze: *Desperado* nemá ani jeden slabší okamžik, každá jednotlivá scéna brilantního záměrně pokleslého příběhu o cestě osamělého hrdiny (bývalého pouličního kytaristy) za pomstou je vybudována s znamenitou lehkostí. I ta nejposlednější vedlejší role pěšáka narkomafiánského gangu má skvěle neodolatelnou charakterizaci. „Tex-mex" exteriéry jsou nasnímány tak působivě, že téměř hmatatelně cítíte horký vánek pusté pouště, a vše je dotvořeno náramně přiléhavým soundtrackem. Vynikající akční sekvence se pravidelně střídají s mimořádně vtipnými dialogy až do konce, kdy převládne pocit lítosti nad tím, že film je u svého závěru. DVD navíc obsahuje i skvostnou lo-fi původní verzi konceptu *El Mariachi*.

Hrají: Antonio Banderas, Salma Hayek, Steve Buscemi (*Desperado*); Carlos Gallardo (*El Mariachi*)
Režie: Robert Rodriguez
FILM: 9/10
ZVUK: 6/10

AUTOMATY

Nejnovější automaty z arkádové planety

Už v minulém čísle jsme začali informovat o výstavě ATEI (Amusement Trades Exhibition International) a dnes pokračujeme. Trochu nepříjemnou sprchou byla přítomnost firmy Namco, která na celé výstavě prezentovala jedinou novou videohru, která navíc příliš nezaujala. *World Kicks* využívá Naomi board od Segy a stručně jsme se o něm zmínili již minule. Všechny oči fandů arkád tedy směřují na tokijskou výstavu AOU, kde Namco slibuje prezentovat hned několik novinek včetně jedné hudební hry.



Oficiální důvod neaktivity Namca v tomto směru je ten, že čekají na vydání PlayStation2, s nímž Sony sdělí světu i plány na vlastní automatový formát kompatibilní s PlayStation2. Právě to by mělo zaujmout i „obývákové" hráče, kteří si tak jistě zahrají řadu úchylných automatových her, které by si jinak vyžádaly složité úpravy.

A když už jsme načali ten fotbal, španělská firma Gaelco představila svůj nový fotbalový automat *Football Power*, který je *World Kicks* poměrně značně podobný. I *Football Power* má ve spodní části míče, kterými jsou simulovány nahrávky a střely, ale zatímco Namco se přiklonilo ke hře 5 na 5 a navíc pod střechou, Gaelco zůstalo u klasické hry s 11 hráči, kterou však na druhou stranu mohou hrát pouze dva hráči (oproti čtyřem u Namca). Co se týče grafiky, realističnosti a hratelnosti, není sporu o vítězství Gaelca, takže až pojedete v létě na dovolenou, víte co hledat.

Guy Woodward je redaktor coin-opové bible, *AB Europe* (*www.ab-europe.co.uk*).

PSM VERSUS...

ZÁPASNÍCI

LIBUJETE SI V TĚCH NEJTVRDŠÍCH SOUBOJÍCH? PSM SE ROZHODLO PROKLEPNOUT HVĚZDY PRÁVĚ SE OBJEVIVŠÍHO *ECW*. VÍTEJTE V ARÉNĚ!

Text: **Catherine Channon / Dan Mayers**

New Orleans, Louisiana. Srdce hlubokého Jihu. Ulicí Bourbon Street se valí opojná vůně ibišku a vykouzluje obrazy jemné kreolské pohostinnosti. Muži klopýtají z absintových barů do jasného poledního světla, zlití do němoty. Děti na rozích ulic mlátí víky od odpadkových košů a trojprsé ženy obětovávají kuřata tajemným bohům voodoo. No, to poslední možná ne, ale New Orleans je i tak velice podivné místo.

Vezměte si například jejich zápasy. Jsou známé jako Extreme Championship Wrestling a Acclaim v nich našli inspiraci pro svou nejnovější *EWC Hardcore Revolution*. PSM ucítilo krev a přijelo do tohoto města s badatelským kloboukem tajemně na stranu.Vypadá to, že rváč, který, oděn do oblečku zařízlém do špeků, likviduje loktem svého soupeře, už našim americkým přátelům nestačí. A tak to dovedli ještě o krok dál. Soupeři si zabodávají vidličky do hlav a vzájemně se uvazují do pout vyrobených z ostnatého drátu. Nic pěkného. A tak se na to musíme podívat blíž!

Ve středisku Alario na okraji New Orleans baží 5000 fanoušků po krvi. Krokodýli se pomalu slézají z louisianských bažin a za denního světla se potulují po ulicích, zatímco ušpinění bojovníci přecházejí sem a tam a psychicky se připravují na blížící se souboj. „Každou noc nasazujeme své životy," bručí Danny Doring, s lesklými černými uhlazenými vlasy. V modrých elastákách a vyleštěných černých botách ke kolenům vypadá skvěle.

„Každý zápasník má dříve či později vážné zranění," souhlasí Awesome, obrovitý trouba s jemně vypracovaným účesem. Awesome očividně není jeho pravé jméno. „Všichni si budeme muset vytrpět hmat, po němž nezbývá, než ukončit kariéru. Já už jsem takové zažil tři, ale kariéru jsem neukončil."













Ano, to je židle narážející do skutečné lebky. Není pochyb, že ho čeká bolehlav.

Některá zranění, která tito lidé musejí v rámci pracovní náplně snášet, by pokroutila obličej i Budu Spencerovi.

„Už jsem si vyzkoušel přetrhané vazy v obou kolenou," vysvětluje Awesome nonšalantně. „Spravili mi je a já si zlomil kost v lokti a měl jsem tam pak několik šroubů, tohle byly moje nejvážnější nehody."

Uvážíme-li, jaké ECW opice se do ringu dostanou, není se co divit.

„Čekají na vás podstatně drsnější záležitosti, víc házení židlemi a víc rozbíjených stolů! A poteče víc krve," směje se Danny, „bůhví co všechno uvidíte. Já sám se stále snažím zvyknout na vidličky a sešívačky." Cože? Vidličky? „Vidlička do hlavy," pokrčí rameny, „minulou noc jsme tu měli vidličku zapíchnutou v zadku. Angel běhal po šatně s dvěma dírami v těle, jako by ho kousnul upír. Sám jsem zvědavý, co bude dál a kam až to dojde."

ECW se liší od ostatních federací, protože tu nejsou postavy jako takové. Není to divadlo. Je to skutečná krev. Je to skutečný ostnatý drát. Je to skutečná bolest.

Awesome výmluvně vysvětluje svou motivaci pro to, aby se účastnil tohoto krvavého sportu: „Jsem kretén. Nejsem nic jinýho než velkej kretén. A baví mě kopat lidi do prdelí." Hmmm, dobrá, dobrá! Myslíte, že byste si troufli na Big Daddyho? „Koho?" zamračí se Awesome zlobně. „Sem s ním, nakopu mu prdel." Ehm. Už je mrtvý, informuje PSM gentlemana. „Ach," odmlčí se, „no

„Čekají na vás podstatně drsnější záležitosti, víc házení židlemi a víc rozbíjených stolů! A poteče víc krve."



Muž nalevo tvrdí, že mu to „neuvěřitelně sluší". I borec uprostřed je přesvědčen o své kráse. Maník napravo je ale naprostý hnusák. Catherine z PSM to pocítila na vlastní kůži.

„Trénovala jsem s muži, byla jsem jediná dívka. Nikdo z nich to nedokázal."

nic, stejně ho přiveďte, bude to snadný!"

Kromě násilí je v *ECW* důležitý také fakt, že tu aktivně hrají nemalou roli dámy. Nemyslíme tím okouzlující dívky, které se potulují po ringu s kruhovými kartami, nebo semetriky jako vystřižené z rodinných seriálů, jež mlátí protivníka svého manžela kabelkou. Nic takového. Tady jsou k vidění tři svalnatí chlapíci, jak se opírají do jedné stejně svalnaté ženy. Židlemi.

„Jsme bojovníci se stejnými možnostmi," vysvětluje Tommy Dreamer, gentleman, který se nápadně podobá Michaelu Madsenovi z *Reservoir Dogs*. Jen hrozivější. „Peru se s chlapama, peru se s ženskejma! Je to jedno. Rozdám si to s vámi já, rozdá si to s vámi ona," pošťouchne dámu stojící vedle něj, která ve zlatém těsném trikotu vypadá opravdu „drsně". Jak se stalo, že se k tomuto šílenství přidaly i ženy?

„Chodila jsem do zápasnické školy," vysvětluje ona strach nahánějící dáma, známá jako Francine, Královna extrému. Chcete říct, že dokonce existuje něco jako lekce barbarství? „Trénovala jsem před šesti lety jako jediná žena ve třídě a před sedmi měsíci jsem složila zkoušky a dostala práci."

A co disciplína s vidličkami, je také pro obě pohlaví?

„Trénovala jsem s muži, byla jsem jediná dívka. Kromě mě tam byli ještě tři maníci a žádný z nich to nedokázal - já ano. Dokázala jsem všechno, co oni, a teď jsem tady. A chce-li se žena udržet v ECW, musí dělat všechno, co muži. Jsme čtyři a umíme nakopat prdel stejně dobře jako oni." A Francine vrazí Tommymu loket do žeber. Tommy nepohne ani brvou.

„Když se mi postaví do cesty, zmlátím ho. Když se mi postavíte do cesty vy, zmlátím vás," a usměje se jako novodobá Medúza. „Neberte si to osobně."

Konečně začíná show a je to ta nejšílenější a nejhloupější podívaná, jakou jste kdy viděli. Na okraji arény se vyvalí účastníci ECW ven z ringu, prodírají se davem a mlátí se do hlavy velkými vidličkami a pak se začnou mlátit stolem, který někdo hbitě podá do arény. Zvěsti dokonce hovoří o tom (šeptejte), že někdy podvádějí a používají žiletky. Pak je to v pořádku, nebyla to bodná rána, jenom škrábanec břitvou kolem hlavy.

Dav teď začíná divočet, žádá si krev bojovníků a borci se potácejí po ringu. V závěrečném zápasu můžeme vidět, jak jeden gentleman drží druhého legendárním polovičním Nelsonem. Oběť má ucpanou průdušnici a krevní tlak v jeho hlavě pracuje, ze zranění na čele mu vytryskne proud krve a rozlije se mu po obličeji!

Stačí. PSM odchází z budovy - dřív než také někam schytá vidličku. ■

>> ECW Hardcore Revolution od Acclaim je k dostání ve všech dobrých obchodech s hrami. Recenze na str. 69. >>

TOP SECRET

Oficiální český PlayStation Magazín

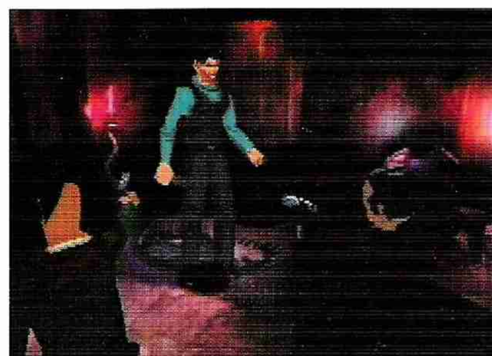
POWERLINE

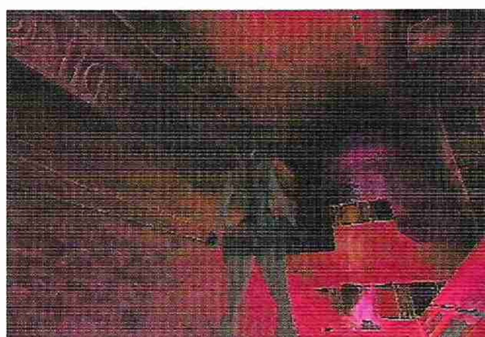
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

Na úvod ještě jednou cheaty pro *Tomb Raider 4: The Last Revelation*, se kterými máte potíže. Jde o cheaty dodané přímo vydavatelem hry a my za jejich správnost neručíme - při jejich přezkoušení se nám podařilo zprovoznit pouze cheat pro přeskakování úrovní (klíčové je být přesně otočen na sever!), snad budete úspěšnější.
Přeskočení úrovně - otočte se s Larou přesně na sever (za pomoci kompasu). Označte „Load" ikonu, podržte tlačítka L1, L2, R1, R2, ↑ a stiskněte △.
Všechny zbraně - opět se otočte na sever, označte si malý léčivý batoh a podržte L1, L2, R1, R2, ↑. Po návratu do hry byste měli získat všechny zbraně a munici (včetně revolveru).
Neomezeně věcí - klasicky se podívejte na sever a podržte L1, L2, R1, R2, ↓.

FEAR EFFECT

Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce „Credits" (naleznete ji v „Options"). Po úspěšném zadání kombinace uslyšíte potvrzující zvuk.
Neomezeně munice (999 od každého typu) - L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ←, △.
Nesmrtelnost - L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, →, □.
Všechny zbraně - L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □,





↑, ○.
Smrt jednou ranou (platí pouze pro kontaktní zbraně - nůž, obušek a boxer) - L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↓, L1.
Rychlejší střelba - L1, □, ↑, ↓, ○, ○, ↑, ↑, ↑, ↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek - L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ↑.
Sebevražedný mód (všichni nepřátelé mají více života a pálí rychleji) - ↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, □, ←, →.

QUAKE 2

Bronzový cheat - Dokončete hru na jednoduchou obtížnost. Ve hře více hráčů dostanete k dispozici dva nové herní módy.
Stříbrný cheat - Dokončete hru na střední obtížnost. Opět získáte ve hře více hráčů dva nové herní módy.
Zlatý cheat - Zde je třeba dokončit hru na vysokou obtížnost. Zvládnutím tohoto nelehkého úkolu získáte skvělou odměnu v podobě neomezené munice, všech zbraní a čtyř cheatů do hry více hráčů.



READY 2 RUMBLE

Pro aktivaci cheatů do této akčně laděné boxerské hry si v hlavním menu označte „Championship" mód a volbu „New Game". Poté se pusťte do ťukání následujících kódů.
Získání bronzového boxera - Napište B, R, O, N, Z, E. Nyní budete mít přístup k bojovníkům - Kemo Claw, Bruce Blade, Nat Daddy, Damien Black. Všechny si lze vychutnat v „Championship" módu hry. Pouze Kema Clawa máte k dispozici i v „Arcade" módu.
Získání stříbrného boxera - Napište S, I, L, V, E, R. V „Arcade" módu budete mít k dispozici siláka Bruce Bladea.
Získání zlatého boxera - Napište G, O, L, D. Budete mít k dispozici všechny stříbrné a bronzové boxery v „Arcade" módu.
Získání šampionů - Napište C, H, A, M, P. Získáte Koma Clawa, Bruce Blada, Nata Daddyho a Damiena Blacka (jak do „Championship", tak i „Arcade" módu hry).
Změna barvy trenýrek - Ještě před tím, než si v „Arcade" módu zvolíte bojovníka, stiskněte zároveň □ a ○ pro volbu alternativního oblečení.
Dochází vám dech? - Doplňte si energii opakovaným tisknutím tlačítek ✕, □, △ a ○ během toho, co ležíte zmlácené na zemi.
Stále máte problémy? - Pořiďte si neomezeně výdrže boucháním oponenta a držením tlačítek R1 a L1.

COOL BOARDERS 4

Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka. Po úspěšném provedení akce se objeví hláška „Hey, no cheating".
Všechny hory k dispozici - ICHEAT.
Všechny speciální události - IMSPECIAL.
Skrytá hora - Je nutné se v turnaji podepsat jako

NEWHILL a dostanete se na tajnou sjezdovku.
Hra za medvěda - Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální událost pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka - Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální událost a dostanete sněhuláka.
Tajná postava - Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope. Potvrzením vašeho úspěchu by měla být slova „Cool Man".

EHRGEIZ

POWERLINE

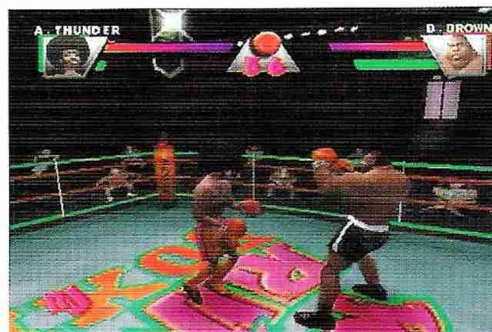
Nekonečný mód - Stiskněte L1 + START a stiskněte „Press Start".
Alternativní oblečky - Během výběru bojovníka v „Arcade" módu podržte tlačítko ↑.
Hra za Kouji Masuda - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za libovolného mužského bojovníka.
Hra za Clair Andrews - Úspěšně dokončete „Arcade" mód za libovolnou ženskou postavu.
Hra za Yuffie Kisaragi - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za Clouda.
Hra za Vincenta Valentina - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za Tifu.
Hra za Djanga - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry použitím osmi základních ne-*Final Fantasy 7* postav.
Hra za Zacka - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry použitím všech postav z *Final Fantasy 7*.
Cloudův třetí obleček - Úspěšně dokončete hru za Yuffie. Označte si Clouda v menu postaviček a podržte ↓ a stiskněte ⊗.
Tifin třetí obleček - Úspěšně dokončete hru za Vincenta. Poté během výběru Tify podržte tlačítko ↓.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

POWERLINE

Pro milovníky rychlé a nebezpečné jízdy tu máme pár špinavých cheatů. Zapisují se jako jméno v „Championship" módu hry.

GROSSE TETE - Velké hlavy.
OPPOSITE LOCK - Zrcadlový mód.
DIRT TRACKS - Přístup ke tratím.
ALL EVENTS - Odemknutí šampionátu.
LIVE ACTION - Přístup k extra videím.



DRIVER

POWERLINE

Uvedené cheaty aplikujte v hlavním menu a poté je ještě aktivujte v novém nastavení „Cheats".
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1 - neviditelnost
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2 - hra bez poldů
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 - řízení zadními koly
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1 - tak trochu hra naruby
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2 - mini autíčka
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1 - zvýšený podvozek

TEST DRIVE 5

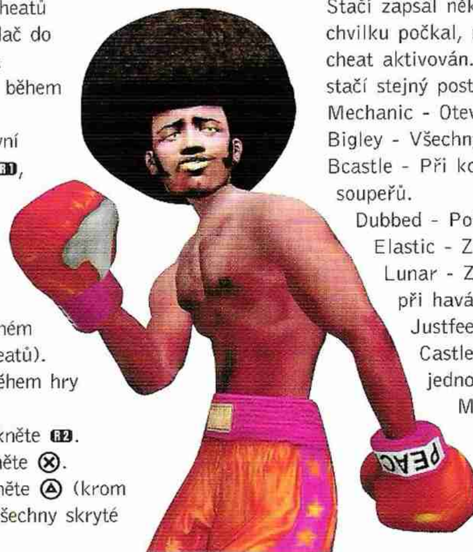
POWERLINE

Všechny vozy - V hlavním menu si vyberte „Full race" a poté zvolte buďto „cup race", nebo „time trials". Dostanete se do menu, kde se vkládají jména, a nyní dávejte bedlivě pozor. Podepište se jako „R, O, N, E" a dostanete do výbavy kompletně všechny káry.
Nový herní mód - Postup je zcela stejný jako u předchozího cheatu, ale podepíšete se jako „V, R, S, I, X". Když se nyní vrátíte do „Select Race Type" menu, budete mít k dispozici fungl nový mód hry „Cop Race".
Všechny tratě - Z hlavního menu vyberte „Full Race", poté „Time Trials" a na konec se podepište jako „M, T, H, R, E, E". Budete-li nyní pokračovat buďto jako „Time Trials", nebo „Single Race", otevřou se vám kompletně všechny tratě.

WARZONE 2100

POWERLINE

Pro aktivaci těchto cheatů musíte přehodit ovladač do druhého slotu, spustit PlayStation s hrou a během nahrávání držet START.
Jakmile naběhne hlavní menu, stiskněte L1, R1, R2, L1, SELECT / START.
Tím získáte přístup k cheatům pro druhou a třetí kampaň (stále bude platit ovladač ve druhém slotu pro aktivaci cheatů).
Přídavné budovy - Během hry stiskněte L1.
Další jednotky - Stiskněte R2.
Všechny věci - Stiskněte ⊗.
Nesmrtelnost - Stiskněte △ (krom toho se vám odhalí všechny skryté objekty ve hře).



Dokončení aktivního výzkumu - Stiskněte ↓.
Skok do následující úrovně - Stiskněte START.
Super silné jednotky - Stiskněte ↑.

COLIN MCRAE RALLY

POWERLINE

Aby níže uvedené cheaty správně fungovaly, musíte jimi podepsat svého závodníka.
Peasouper - Přidá mlhu do všech stáží.
Buttonbash - Akcelerátor.
Heliumnick - Asistent dostane podivný hlas.
Kitcar - Dostanete turba (jakmile se zelený ukazatel naplní, stiskněte START).
More oomph - Zdvojnásobí sílu motoru.
Forklift - Zatáčení zadními koly.
Trolley - Zatáčení na všechna čtyři kola.
Blancmange - Zelené auto (tento cheat je použitelný pouze v „Rally", nebo „Time Trial" módu hry).
Nightrider - Jízda ve tmě.

THIS IS FOOTBALL

POWERLINE

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči - r, i, 6, p, o
Hráči s velkými hlavami - w, w, p, o, o
Hráči s malými hlavami - i, 2, p, o, e
Hráči v teplákových soupravách - e, p, 4, i, w
Černobílé obrázky - 8, u, p, u, i
Lehce morbidní hrací míč - 4, o, o, o, i
Hráči budou vypadat jako panenky - 6, r, 8, 8, i
Překvapení 1 - 2, i, i, i, w
Překvapení 2 - o, i, p, e, u

TOCA 2

POWERLINE

Stačí zapsal některý z cheatů jako heslo a poté chvilku počkal, než vám Tiff Needel oznámí, že je cheat aktivován. Pokud ho budete chtít deaktivovat, stačí stejný postup opakovat.
Mechanic - Otevře přístup ke všem skrytým vozům.
Bigley - Všechny bonusové tratě.
Bcastle - Při kolizích se budete odrážet od soupeřů.
Dubbed - Poškození při hře jednoho hráče.
Elastic - Zvýší trať.
Lunar - Zůstanete déle „viset" ve vzduchu při havárkách.
Justfeet - Smaže vše kromě kol.
Castletrippy - Děsivé pozadí do hry jednoho hráče.
Minicars - Jiný pohled na závodiště.
Fastboy - Ultra rychlá auta.
Punchy - Hladký průchod závodem i v případě, že prohrajete.
Skates - Turbo mód.

Chalid Himmat

Nějaké dotazy?

TAK JAKO KAŽDÝ MĚSÍC, I TENTOKRÁT JSME TU PRO VÁS - SVÉ DOTAZY A ŽÁDOSTI ADRESUJTE NA E-MAIL DOTAZY@PSMAG.CZ NEBO NA ADRESU REDAKCE.

POŽADOVANO DANEM HARISEM Z PRAHY

JAK... SI VYLEPŠIT ŠATNÍK

DINO CRISIS

Dokončení *Dino Crisis* může být důvodem k radosti i vzhledem k získání přístupu ke zcela novým a tajným možnostem hry. Po prvním dokončení dostane nový obleček a novou super brokovnici. Zatím budete mít k dispozici pouze dva druhy oblečení, ale další dva na vás ještě čekají. Je třeba dokončit hru znovu, vždy v nových hadrech.
Váš třetí úspěch bude oceněn skvělým granátometem a neomezenou municí, ale ovšem to pouze v případě, že jste objevili všechny tři zakončení. Poslední bonus se skrývá v podobě bonusové minihry nazvané *Operation Wipeout* (hru musíte dokončit rychleji než za 5 hodin a s méně než 20ti sejvy). Vaším cílem je tu zneškodnění všech dinosaurů v dosahu a útěk z pevnosti ve stanoveném časovém limitu. Aby se vám tento úkol podařil, musíte být opravdovými mistry a ještě mít špetku štěstí. Zlomte vaz.



POŽADOVANO **JANOU** Z BRNA

JAK... POROZUMĚT SUPER ZBRANÍM

WORMS ARMAGEDDON

Patrně neexistuje lepší zábava na deštivé nedělní odpoledne než partička roztomilých červíků s přáteli. Bazuky, banánové bomby a jiné nebezpečné hračičky jsou sice zábavné, ale nechtěli byste konečně vyzkoušet něco opravdu smrtícího? Pozorně si prohlédněte následující seznam super zbraní - s jeho znalostí budete bez větších potíží způsobovat oponentům skutečně bolestivé fraktury.

Earthquake
Skvělá zbraň na rozhození červíků kolem. Sama o sobě nezpůsobuje žádná zranění, ale dokáže velice snadno shodit celou armádu žížal z útesů do vody. Jen se před použitím zemětřesení ujistěte, že jsou všichni vaši červíci v bezpečí.

Mail Strike
Trošku zrádné na ovládání, ale jinak velmi účinné. Každé písmenko způsobuje skoro stejné zranění jako banánová bomba. Je však třeba počítat s vlivem větru a přizpůsobit mu střelbu, jinak riskujete zabití vlastních žížal.

Mine Strike
Jak už název napovídá, tento útok rozhodí spoustu min na váš cíl. Jsou velice silné, ale mají tu špatnou vlastnost, že se rády odráží před tím, než se usadí. Používejte je s nejvyšší obezřetností.

Scales Of Justice
Vhodná, pokud jste na tom hůře než soupeř, protože vyrovná celkovou energii všech hráčů.

Scales Army
Prostě a jednoduše skupinová verze „Old Lady". Jedná se o smrtící kousek s výtečným dosahem.

Ming Vase
Funguje jako shluk několika bomb, přičemž každá část má sílu jednoho dynamitu. Doporučují čtyři z pěti červů.

Nuclear Test
Jedna z nejmocnějších zbraní vůbec, která sníží zemi a utopí v ní každou žížalu v dosahu. Navíc se v blízkosti dopadu rozšíří nebezpečný toxický oblak.

Armageddon
Před použitím této zbraně se ujistěte, že máte všechny červíky uvězněny, protože jakmile to vypukne, nebude záchrany. Sprška meteoritů zpravidla zničí vše živé ve svém dosahu.

Chalid Himmat



CHEATY

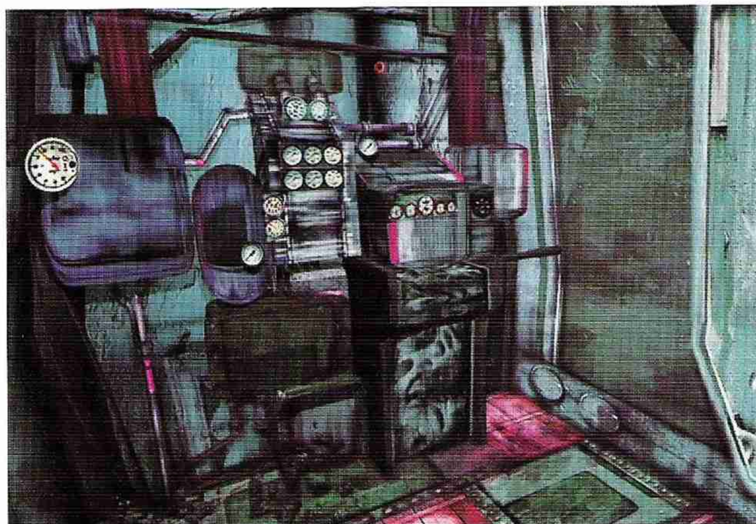
Wip3out
Všechny následující cheaty se vpisují do jména hráče. Musíte se dostat do „Options" a zamířit k „Game Setup" a tam potřebné kódy nacpat.
Wizzpig - přístup ke všem tratím.
Avinit - přístup k „Phantom" třídě hry.
Jazznaz - přístup ke všem týmům.
Nowheels - hra bez kolizí.
Geordie - neomezeně štítů.
Moonface - neomezeně hypertrustů.
Caner W - přístup ke všem čtyřem prototypovým tratím.
The Hair - odemknutí všech výzev.
Bebedee - změna barvy turbo trojúhelníčků.
Deputy - neomezeně zbraní.

Nascar 2000
Chcete Jezdit za Alana Kulwickiho? Tak stiskněte na obrazovce výběru závodníka L1, R1, L2, R2, □, R1, L1, R2, L2, ○.
Chcete Jezdit za Bennyho Parsona? Tak opět stiskněte na obrazovce výběru závodníka L1, R2, R1, L2, □, R2, L1, R1, L2, ○. Přejete si získat přístup do závodní tratě Montana? Tak dokončete všech deset závodů v módu „Race The King" a umístěte se na prvním místě.

STRACH - NEPŘÍJEMNÉ VZRUŠENÍ ZPŮSOBENÉ STAVEM OHROŽENÍ NEBO OČEKÁVÁNÍM BOLESTI. NEBOJTE SE. PSM VÁS V TOM NENECHÁ.

Fear Effect

PSM NÁVOD

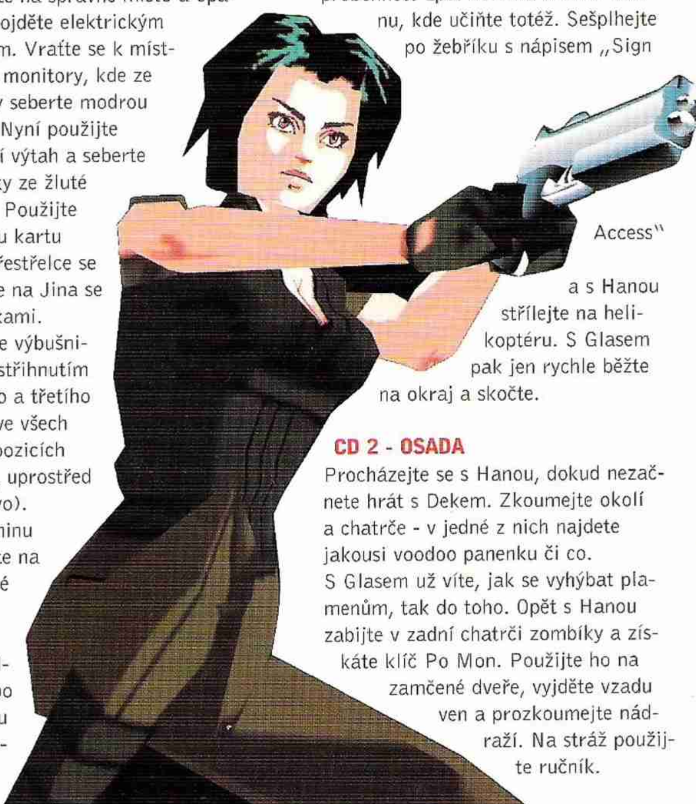




Ještě než se na to vrhneme, pár základních rad. Ukládejte tak často, jak jen to je možné, šetřete municí (obzvláště od třetího disku) a snažte se pohybovat potichu, ušetříte si tak mnoho starostí. Následující návod je nejstručnějším možným shrnutím postupu, jak hru dokončit. Vězte, že VŠECHNY hádanky mají svá logicky zdůvodnitelná řešení. Rozhlížejte se kolem sebe a návod použijte jen v okamžicích největšího strachu.

CD 1 - BUDOVA

Použijte přepínač, rozbijte okno a vlezte dovnitř, kde zatáhněte za páku a seberte pojistku. Vyšplhejte po žebříku, otočte ventilem a seberte klíč, který za rohem použijte. Zabijte stráže a seberte červenou kartu, kterou použijte na dveře. Mrkněte na monitory a běžte dál až za rozvodnu elektřiny, kde seberte klíč ke skříňce. Pojistku umístěte na správné místo a opatrně projděte elektrickým výbojem. Vraťte se k místnosti s monitory, kde ze skříňky seberte modrou kartu. Nyní použijte funkční výtah a seberte štípačky ze žluté bedny. Použijte modrou kartu a po přestřelce se vrhněte na Jina se štípačkami. Odpojte výbušninu přestřihnutím prvního a třetího drátu ve všech třech pozicích (vlevo, uprostřed i vpravo). Výbušninu použijte na zavřené dveře poblíž a sešplhejte po žebříku u cedule s nápisem „Sign Access". Bosse zabijte jednoduchou taktikou „vyhni se útoku, a když nabíjí, pusť se do něj" a sejf na zdi otevřete zadáním kombinace shodné s neony venku.



Opět použijte přepínač a rychle vyšplhejte po žebříku. Na další žebřík vyšplhejte až poté, co přeletí stíhačka. Na druhé straně seberte tyč, kterou použijte na velkou oranžovou nádrž. Pak do ní vystřelte a pohlédněte přes okraj. Seberte nůž a zbavte se nepřítele. Na trubky můžete pouze, když nejsou zahřáté - nejprve přeběhněte doprostřed na bílé místo s ventilem, kterým otočte, nyní zpět na pravou stranu obrazovky a nahoru, kde si na dlouhé trubce oddechněte (a uložte pozici) na odbočce. Stíhačku zničte velmi rafinovaně, nejprve napravo v rohu vystřelte do vlajky, poté rychle proběhněte zpět dolů na druhou stranu, kde učiňte totéž. Sešplhejte po žebříku s nápisem „Sign Access" a s Hanou střílejte na helikoptéru. S Glasem pak jen rychle běžte na okraj a skočte.

CD 2 - OSADA

Procházejte se s Hanou, dokud nezačnete hrát s Dekem. Zkoumejte okolí a chatrče - v jedné z nich najdete jakousi voodoo panenku či co. S Glasem už víte, jak se vyhýbat plamenům, tak do toho. Opět s Hanou zabijte v zadní chatrči zombíky a získáte klíč Po Mon. Použijte ho na zamčené dveře, vyjděte vzadu ven a prozkoumejte nádraží. Na stráž použijte ručník. S Dekem prozkoumejte vnitřek nádraží a vydejte se k vlaku zleva, kde vás čeká boss. Není tak těžký, ale schovává se, hlupák jeden, za bednou s výbušninami. Po třech dávkách rychle vykoukněte zpoza rohu vpravo a vpalte to do něj. A dokola. Venku zabijte vojáky a klíč použijte na schránku na zdi, kde nejprve vypněte napětí ve všech třech sloupcích (přepínačem dole), pak přesuňte dvě pojistky do pozic „power" a „lock 3" ve druhém sloupci a aktivujte je. Nakonec přesuňte pojistky do pozici „power" a „ladder" v prvním sloupci a aktivujte je. Spustí se žebřík.

Vylezte nahoru a zastřelte pár černokněžníků, dokud se nevrátíte ke Glasovi. S tím jen zabijte pár zombíků a hurá na pomoc Haně. Nožem neslyšně zabijte dva strážníky nalevo a vraťte se do místnosti, kde jste předtím našli Po Mon klíč. Místní zombíci vám tu „věnují" klíč Xi Mon, se kterým běžte zpět na místo, kde jste začali Hanu ovládat, a stále dál. Ze dvou dveří jsou důležité ty nalevo - najdete tu klíč do vlaku. Na rozcestí (opět tam, kde jsme s Hanou začali) do něj vejděte a přečtěte si vzkaz na zdi, především pak číslo v rohu, které je třeba po částech zadat do jakéhosi přístroje nalevo (horní řada „4N2B", prostřední „422C" a spodní „8000). Vlak se rozjede, ale ne nadlouho - s Dekem jen tak tak stačíte uskočit proti směru vlaku do bezpečí. S Glasem ještě projděte přes trosky vlaku a na konci od vojáků „vyproste" klíč k nákladnímu vozu. Nasedněte.

CD 3 - RESTAURACE

Seberte olej, rozbijte nádobu a olej vylejte doprostřed místnosti na místo, kde není kanálek. Pak se skrčte nahoře v rohu a počkejte, až stráž uklouzne. S Dekem narazíte na nebezpečná okna. Očíslujte si sloupce 1-8 a řady A-E a postupujte takto: A3, B3, B4, B5, C5, D5, D6, D7, E7. S Glasem se

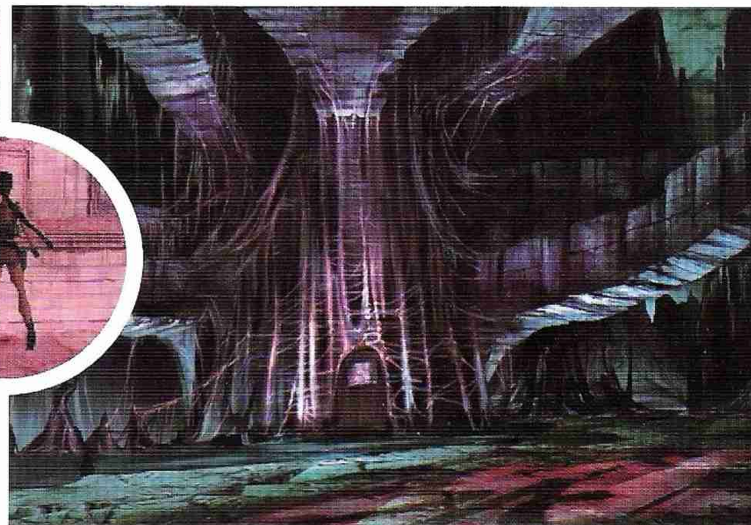
VPLIŽTE (tedy nikoliv vejděte nebo vběhněte) do kuchyně, ve správných okamžicích projděte kolem skupinek kuchařů a spusťte alarm. Jděte k hlavním vstupním dveřím a vpusťte Hanu. Jděte do skladu, převlečte se do modrých šatů a vydejte se do druhého patra, kde najděte Deka. S tím se nejprve na stejném patře porozhlédněte po zlaté minci, kterou vhoďte do hrací skříňky. Tlačítka stiskněte v pořadí spodní vpravo, prostřední vlevo, horní vpravo, prostřední vpravo a spodní vlevo. Vstupte.

Z místnosti vedle zamčených dveří seberte klíč, kterým si otevřete výtah. Dole seberte francouzák, kterým za rohem utáhněte rouru, a vezměte si klíč. Nahoře jej použijte a s Glasem vstupte do druhého patra, kde najděte klíč do salónku. Tady už vás očekává další boss - podle červených značek předvídejte, kam bude střílet, a sejměte ho vždy, když vykoukne zpoza postele. S Hanou najděte bílou vázu a klíč do salónku, kam vejděte a seberte květinu z fontány. Vraťte se zpět a po cestě seberte klíč ke kanceláři. Vejděte do ní, použijte výtah a ve dveřích naproti dveřím k Madam Chen seberte černou vázu a u dveří k Chen ji postavte napravo, zatímco bílou nalevo. Do bílé pak dejte květiny „fresh sunflower in the pristine", do černé „wilted calla lily". Vraťte se do převlékárny, kde seberte klíč, a vejděte do ledničky. Odtud je jen krůček k boji s Chen - zabíjejte modré démony a použijte papírové postavičky na plameny. Krátké zaváhání využijte pro střelbu. Opakujte dokola a vzhůru do pekla.

CD 4 - PEKLO

Z kamene se dejte doleva, dolů a pak doprava do bezpečí. Projděte kolem chatrčí a po schodech dolů a seberte předmět „paper gate". Vraťte se k chatrčím, vedle nichž najdete ohýnek. Vhoďte do něj předmět a také si zde (a nejen zde) můžete přeměnit papírovou munici a zbraně na skutečné. Jděte na místo, kde jste sebrali předmět, a pokračujte bránou až k uvězněné Chen, která vám dá panenku. Vraťte se ke schodům a pokračujte druhým směrem až k dětskému pokoji, kde dejte panenku malé dívce. Vyřešte hlavolam s hodinami (nejprve 5, 1 k 5, pak 2, 5, 5 k 18, dále 1, 5 k 35 a nakonec 4, 4, 3, 2 k 88) a seberte svitek. Vraťte se k Chen a obdržíte větev, kterou zapalte na ohni, a zažehněte s ní tři pochodně. Vejděte do dveří, které tím otevřete, a obdržíte papírový klíč a půlku šutru. Klíč použijte na oheň a v levé chatrči seberte klíč k bráně za dětským pokojem. Použijte jej a vejděte.





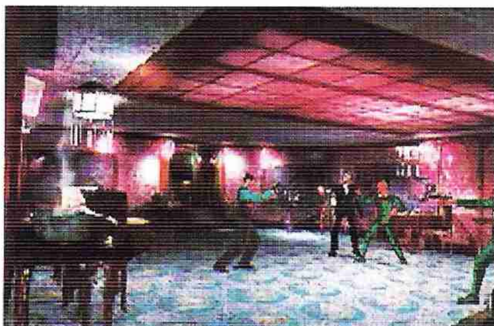
Seberte měsíční klíč a papírovou pistoli, klíč použijte na dveře. Slezte po rostlině dolů a seberte sluneční klíč. Vraťte se nahoru a použijte jej - získáte kulomet. Vraťte se, kde jste našli sluneční klíč, a aktivujte si zbraně a munici na ohníčku. Jděte dál, vylezte nahoru a slezte opět dolů. Kostky na zemi si opět očíslujte (řady A-E, sloupce 1-5) a postupujte po E1, E2, D2, D3, C3, C4, B4, A4, A5 a seberte meč. Vraťte se na začátek úrovně a použijte meč na sochu draka. Deka zničte jednoduše balancováním na pevných plošinkách a střílením ve vhodných chvílích. Promluvte si s černokněžníkem a získáte druhou část šutru a kliku. Použijte ji na studnu a jděte dále. Glas to odnese, ale netruchlete - čeká vás další puzzle, kde musíte přiřadit sebrané předměty na místa, kde jste je našli (svitek k dětskému pokoji atd.).

CD 2 - FINÁLE

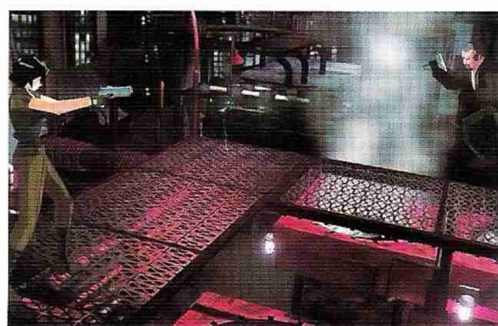
Použijte panenku na pec a položte oko, svitek a větev na příslušné symboly na zemi (viz pec). Zvolte si mezi Hanou, Glasem nebo - hrajete-li na obtížnost „hard" - oběma. Boj s Glasem je snadný, stačí zabíjet netvory, vyrábět munici a ve volných chvilkách střílet po Wee Ming. S Hanou budete muset zabíjet démony, vyhýbat se paprskům Lama (zapamatujte si sekvence) a používat bankovky na pochodně, které jsou vám samozřejmě k dispozici i pro aktivaci munice, stejně jako ve finále s Glasem. Nejlepší rozuzlení vás čeká, pokud zvolíte oba (fandové Deka nebudou zklamáni!), boj je však stejný jako při zvolení Hany. Gratulujeme!

Jan Modrák



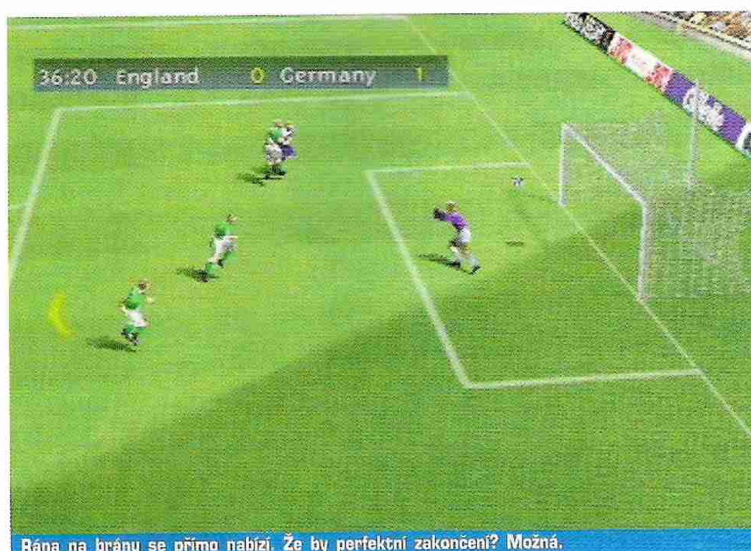






DOSTÁVÁTE VE VŠECH DŮLEŽITÝCH ZÁPASECH ČERVENÉ KARTY? NEVADÍ. ODKOPNĚTE MÍČ, PROJDĚTE SI NÁŠ NÁVOD A VŠECHNY CENY FAIR PLAY NA SVĚTĚ BUDOU VAŠE.

FIFA 2000



Rána na bránu se přímo nabízí. Že by perfektní zakončení? Možná.



Se zapnutým AI brankáře nemusí být snadné dostat míč za jeho záda.

ZÁKLADY

OBRANA
Je hezké mít tým plný skvělých střelců, kterým nedělá problémy umístit míč ani doleva ani doprava ani doprostřed, ale pokud bude vaše obrana děravá jak řešeto, bude vám to málo platné. Obrana je ve *FIFA 2000* klíčem k úspěchu, takže začněte trénovat.

VÁPNO
Bránit ve vápně je velice nebezpečné. Skluzy téměř vždy končí rozdělováním karet, takže pokud nejste zrovna profíci, nechte si zajít chuť. Mnohem bezpečnější je zablokovat útočníka tak, že se mu postavíte přímo před nos. Jste-li šikovní a máte-li přesný odhad, můžete se o skluz pokusit, vždycky ale jedině ze strany. Stále tím sice riskujete, že útočníka srazíte k zemi, ale pokud se vám to podaří čistě, octnete se rázem v mnohem lepší pozici a můžete se pokusit o break.

ZVENKU
Pokud se útok rozvíjí mimo šestnáctku, vyšlete mu na přivítanou jednoho z borců. Blokování přinutí útočníkovo AI zvažovat další možnosti, a postavíte-li se proti němu, omezíte šance na další průnik. Snažte se nebránit bezhlavě, protože čím déle se vám podaří útočníka zdržovat, tím je větší šance, že přihraje na křídlo, které se dá mnohem snáze obehrát.

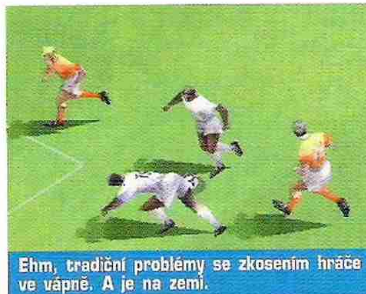
BRANKÁŘŮV MÍČ
Tohle je malinko ošidné, zvláště nemáte-li automatického brankáře. Pokud se semele situace jeden na jednoho, máte jen dvě možnosti - zasprintovat k útočníkovi a snažit se mu sebrat míč z nohy, nebo si počkat na střelu a spolehnout se na pohotové reakce. Chcete-li snížit šance druhého mužstva, že vás chytí do zákeřné ofsajdové pasti, polapte jim posledního útočníka a zavřete ho pěkně za svoji zadní linií.

ÚTOKY
Fotbal je týmová hra, takže se nespoléhejte, že obránci zastaví všechny míče, které by se mohly dostat až do sítě. Na ničení nebezpečných situací se stejně dobře hodí i útočníci a hráči ze středu pole. Když se míče zmocní obránci na druhé straně, vyšlete své útočníky, aby je zarazili a donutili je na příhodném místě odevzdat míč. Hráče ze středu pole rozmístěte na hřišti tak, aby protivníkům nenechali žádný prostor pro přihrávky, a pak jediným mužem zaútočte.

ČERVENÉ KARTY
Je logické, že čím méně červených karet vyfasujete, tím lépe pro vás. Vyvarujte se používání riskantních zákroků v místech, odkud je snadné skórovat z přímého kopu. Pokud nejste expert, v blízkosti branky používejte raději pouze obyčejně obranné zákroky. Skluzy si nicméně v každém případě zkoušejte raději na polovině soupeřů. A nejlépe když se rozhodčí zrovna dívá na druhou stranu. ▶



Připravte si hráče někam za úroveň branky, aby mohli dobíhat centry.


Ehm, tradiční problémy se zkosením hráče ve vápně. A je na zemi.



Umíte si představit, že na vás letí takový nádherný míč? Ne, určitě ne!



Zraněné hráče budete pravděpodobně muset nechat ze hřiště odnést. Škoda.


Ostré bodlo z úhlu 45° by mělo míč poslat přímo za záda brankáře. 1-0.



Nová tlačítka pro standardní situace dávají světu nové možnosti skórování. Zvlášť když použijete nůžky.


Přechytračit brankáře? No jasně, pokud máte několik lehkonohých útočníků, neměl by to být problém.

JAK STŘÍLET BRANKY

Z 25-TI METRŮ

Až se seznámíte s taktikou, budete střílet jak doleva, tak doprava a doprostřed branky. Je to nejsnazší způsob, jak skórovat, ale hodně záleží na dokonalém načasování a na přesnosti. Výsledkem bývají opravdu nádherné góly. Pro začátečníky, vystartujte na branku pod úhlem - asi 45° by mělo vykonat své. Nestřílejte moc zblízka, jinak budou mít obránci čas zareagovat, místo toho vypalte asi pět metrů od vápna. Jeden mazaný úskok, jak si zabezpečit, aby míč rozvlnil síť branky, je těsně před odkopnutím udělat kličku doleva nebo doprava. Zmatete tak všechny obránce a uvolníte svojí dělovce prostor. Nedělejte ji ale příliš širokou, jinak zmenšíte úhel a netrefíte přesně.

ČISTÁ PRÁCE

Chytrý způsob, jak dávat góly, je protivníky dokonale poplést. A kupodivu to není tak těžké, jak byste čekali. Zkuste si to plnou rychlostí napálit k bráně, pak udělat rychlou kličku doleva nebo doprava a odsud vystřelit. Opravdu nekonvenční způsob, ale protihráči nebudou mít potuchy, co se to vlastně děje. Další způsob, jak udělat ze soupeřů blbce, je vběhnout do vápna, pak rychle ven a vystřelit. Vznikne tak volný prostor, kterým napálíte míč mezi tyče. Dalším populárním způsobem je zmáčknout tlačítko rychlosti těsně před tím, než se s míčem vydáte k bráně. Nikdo přesně neví, proč to funguje, před vámi se však otevře dostatečný prostor pro parádní dělovku.

DALŠÍ VOLBY

Jedinečnou vymožeností systému 4-4-2 je možnost využít křídel k centrům do vápna. Když to s míčem napálíte středem hřiště, žádný užitek z toho pro vás nekouká, protože se soupeřům ve většině případů podaří vás zastavit. Nejosvědčenější taktikou je vytáhnout míč co nejrychleji ven na křídlo, které zasprintuje podél lajny, a pomocí ⊗ nacentruje míč do vápna. Máte-li v mužstvu nějaké ďábelsky rychlé hráče, držte se s nimi u pomezní čáry, kde budou krýt míč před protivníky a dají tak útočníkům dostatek času, aby se dostali na správné pozice, a pak jim lobem nahrajte. Až se míč dostane do vápna, stiskněte ◎ nebo ◻, chcete-li přímo pálit na bránu, nebo až se míč dotkne země, klepněte na △ a pošlete ho pěkně domů. Získáte tak na střelu trochu víc času. Pokud je situace příliš složitá, použijte tradiční anglický dlouhý míč. Nechte brankáře vykopnout daleko do hřiště, míč pak zpracujte některým za středových hráčů a připravte si útočníky, aby zachytili přihrávku a poslali ji do branky.

STANDARDNÍ SITUACE

Stalo se tradicí, že skórovat ve fotbalových hrách z rohu je velice obtížná záležitost, nicméně nový ovládací systém *FIFA 2000* snižuje podíl štěstěny, který v tomuto prvku hraje velkou roli. Nápad spočívá v tom, že jednotlivým hráčům, na něž míříte, přidělíte různá tlačítka, a tak téměř zamezíte možnosti, že byste mohli cíl minout. Je jasné, že v režimu pro dva hráče váš kamarád vaše úmysly skoro stoprocentně odhalí, ale s tím už nic nenaděláte. Z oněch tří možností je nejefektivnější △, protože vám skýtá možnost hlavičky nebo troufalého voleje kolem bezmocného brankáře. Pokud si opravdu věříte, zpracujte míč, udělejte kličku kolem obránce a napalte to pomocí ◎ do vzdálenějšího konce brány. Je to riskantní, ale na opakovaných záběrech to vypadá naprosto bombasticky. Přímé volné kopy jsou naproti tomu tutovka. Postavte k míči svého předního útočníka, pomocí šipek zamiřte a vypalte. Ve většině případů se síť rozvlní, a pokud se zrovna něco šeredně pokazí, zbývá vám ještě dorážení.

ROZESTAVĚNÍ

Už od dob vynalezení fotbalu se trenéři snaží svá mužstva všelijak přetvořit a přerozdělit. Zvolení nesprávného systému může vést k hrozivým výsledkům a správná volba naopak někdy pomůže slabšímu mužstvu vyrovnat šance v zápase. Vybírat můžete ze spousty systémů, jen si pořádně rozmyslete, co vlastně potřebujete.

4-4-2

Klasické rozestavení, které se vrací do moderního fotbalu. Formace 4-4-2 byla zavrhována pro malou flexibilitu, přestože je vlastně silná a stabilní, čtyři muži ve středu plus křídla a silná obrana. Slušná křídla vám dávají možnost předkládat útočníkům nádherné nahrávky křížem.

5-3-2 / 3-5-2

Po nějakou dobu byla velice populární, ale v poslední době od ní kluby po celém světě upouštějí. Tři středoví hráči mohou pomáhat jak útoku, tak obraně a dva úplní záložníci se mohou přesouvat do útoku. Tento systém očividně vyžaduje všestranné hráče, jakých je dost málo. Znamená také menší možnosti nahrávání křížem, takže musíte míč rychle dostat na střed, což není zrovna jednoduché.

4-5-1

Je vhodná spíš pro defenzivní taktiku než pro útočení. Hraje se jen s jedním útočníkem, a pokud to není mimořádný fotbalista, prostě tuto úlohu nezvládne. Tato sestava se hodí nejlépe v situacích, kdy vedete a chcete, aby se na skóre nic nezměnilo. A je dobré mít pořád většinu svých hráčů na vlastní půlce. Jak jinak.

4-3-3

Další riskantní strategie. Nikdy není k zahození mít vepředu hodně útočníků, ale problematické je to potom s obranou. Pokud míč odskočí a soupeři se dostanou do brejku, připravte se na nejhorší. Takže z toho vyplývá, že pokud hrajete proti mužstvu s mizerným středem, vytaste se s touto strategií a budete se bavit.



Správný výběr rozestavení vám hodně pomůže uhrát slušný výsledek

PŘÍŠTÍ MĚSÍC

Do příštího PSM pilně chystáme návod na *Resident Evil 3: Nemesis*. Kromě toho se možná dočkáte návodu na *Gran Turismo 2* či *Crash Team Racing*, ale kdo ví, jak to dopadne...

PŮVABNÁ LARA CROFT NÁM BĚHEM TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION PŘED OČIMA ZESTÁRNE O NĚJAKÝCH 15 LET. POKUD NECHCETE, ABY VÁS POTKAL STEJNÝ OSUD, VYUŽIJTE NAŠE STRUČNÉ RADY K NEJOBTÍŽNĚJŠÍM PASÁŽÍM HRY.

Tomb Raider The Last Revelation

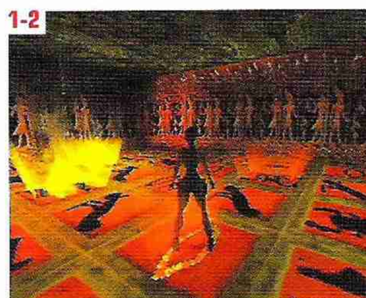
PSM NÁVOD


1-1

THE TOMB OF SETH

(OHNIVÁ PAST)

Během této úrovně váš průvodce zapálí hořlavou tekutinu, která zaplní místnost pod vámi. **(1-1)** Tímto poněkud podivným způsobem vám chce naznačit, jak na tento hlavolam vyzrát. Timeless Sands se nacházejí na druhé straně dveří, a aby se Lara se svým přítelem s turbanem na hlavě dostali dál, musí bránu nejprve otevřít a získat onen předmět. Dlaždice podlahy tvoří soubor egyptských hieroglyfů **(1-2)**. Je úplně jedno, co zobrazují, důležitá je tady posloupnost, v jaké je aktivujete. Při vstupu do místnosti zatáhněte za provaz, čímž místnímu pyromanovi umožníte zapálit další místnost. Teď jděte krok za krokem podél provazu a dávejte pozor, aby Lara nešlápla na žádnou jinou dlaždici. Nebojácné slečně Croftové by sice neublížily, ale bránu otvírají právě jen tyto vyznačené čtverce. Rychle přeskakujte z jedné ozářené ikony na druhou, protože ten, kdo zaváhá, skončí v plamenech šlehajících z dlaždice. Ze středu obrazce vede další skok dopředu a pak vás


1-2


1-3


1-4


2-1

čeká jeden doleva. Posledním skokem se zapálí i poslední louč a dveře se otevřou **(1-3)**. Každý správný skok zapálí jednu louči na vzdálené zdi, ale stoupnete-li na špatnou dlaždici, všechny zhasnou. Jestli se vám tato nepříjemnost stane, nepropadejte panice a vraťte se ke vchodu do místnosti. Zde sklouzněte do spodní místnosti, kde zatáhnutím za provaz úkol odstartujete od začátku **(1-4)**.

THE BURIAL CHAMBERS

(ROTUJÍCÍ MÍSTNOST)

Chcete-li se dostat z této úrovně dál, musíte do zdi poslední místnosti vsunout dva předměty. Golden Serpent (zlatého hada) najdete snadno **(2-1, 2-2)**, obtížnější už je to s talismanem v podobě Scarabea (Scarab Talisman). Vysoko ve stropě jeskyně, blízko místa, kde se nacházel Serpent, je provazový most, který vede do síně, kde se střetnete se dvěma egyptskými psy. Pod nimi se nalézá místnost se spoustou plošin, které se zdají být příliš vysoko, než abyste se k nim mohli dostat. Dolů na Lařinu úroveň je můžete stáhnout tak, že obejdete hroty a vylezete nahoru na římsu před žebříkem nalevo. Povrch vypadá nepřístupně, ale když ho ohledáte, najdete vypínač. Až ho zmáčknete, otevře se dole pod původním vchodem brána. Uvnitř uvedou dva spínače místnost do rotace **(2-3)** a otevřou bránu, která je nyní označena jako přístupná. V převrácené místnosti najdete napravo provaz, jenž místnost roztočí ještě jednou. To probudí k životu dvě mumie, ale je lepší vyhnout se jim za pomoci zdi, než plýtvat v souboji s nimi municí. Z této výhodné pozice nahoře snadno zasunete do zdi hvězdicový předmět a Lara si může kompenzovat tarzanovský komplex a přehoupnout se na provaze přes místnost. Teď můžete sebrat Scaraba a do schránky ve zdi vedle Golden Serpent ho i zasunout, ukončit tak úroveň a vyslat Laru do Valley of The Kings (Údolí králů).


2-2

THE GREAT HYPOSTLE HALL

(PROBLÉM S LASERY)

V tomto sektoru hry po dlouhatánském výstupu do horní části síně upoutá vaši pozornost valoun, který se nejistě drží na vrcholu stezky. Po výstřelu se zřítí dolů a objeví se skulina, která ústí do série místností. Jedná se o jednu centrální místnost, z níž se rozbíhají tři další. Vaším úkolem je opřít se do každého z dřevěných sloupů tak, aby všechny směřovaly ke krystalu, který sedí na podstavci uprostřed. Pak když se zatáhne za provaz, spojí se tři paprsky energie a vznikne z nich předmět, jenž Lara potřebuje. Navenek to možná vypadá jednoduše, ale protože jsou všechna kola, která otáčejí prastarými lasery, umístěná vysoko, není možné přesně předvídat, kterým směrem lasery vlastně ukazují. Pokud máte tento zapeklitý hlavolam rozlousknout, je třeba vyšplhat na zeď v chodbě nalevo a přistoupit k prvnímu kolu **(3-1)**. Toto zařízení ovládá první paprsek, a proto ho otočte o 90°, dokud nebude ukazovat na jih.


2-3

V druhé místnosti je ovládání paprsku uprostřed a musí se pootočit o 180°. Posledním spínačem je třeba otočit o 90° na sever **(3-2)** . Teď se vraťte na žebřík a sešplhejte dolů k provazu, který aktivuje všechny tři paprsky. Rychlé škubnutí aktivuje lasery a zničí krystal. Lara se Sun Diskem (slunečním kotoučem) v batohu **(3-3)** může zmizet malým tunelem na západ.

THE UPPER CATACOMBES

(PROPADAJÍCÍ SE PODLAHA)

V momentě, kdy Lara vkročí do této nové úrovně, je zároveň téměř nejvyšší čas odejít. V malé místnosti napravo je podlaha, která se i pod lehounkou Larou propadá. Abyste mohli otevřít dveře vedoucí do další oblasti, musíte▶ přes podlahu přenést sloup, takže je nutné trochu vyztužení, aby tu váhu unesla. Stiskněte tlačítko namontované do zdi, otočte pákou a vraťte se do původní pozice. Sestupte na podlahu hradu a pak se spusťte do jámy pod schodištěm. Ze střechy opět visí balvan skrývající štěrbinu. Abyste se k ní dostali, musíte na zemi najít louč a zapálit ji u nedalekého strážního ohně. Přitom dávejte pozor, abyste se nedostali moc blízko, protože naše hrdinka je vysoce hořlavá. Zapalte provaz visící ze skály a ustupte, abyste to neschytali **(4-1)**. Zmizte nově odhalenou škvírkou ve zdi a vždy užitečným sochorem vylomte bránu. Až se opět dostanete do Coastal Ruins, dotlačte sloup na nebarevné políčko a on pak podepře podlahu ve vyšší úrovni **(4-2)**. Vraťte se do ní dlouhou spletí chodeb hradu a vrhněte se zpátky do Upper Catacombs. Sloup teď bezpečně přetáh-


3-1


3-2


3-3

nete až na místo, kde je vykrojený čtverec, a otevřou se dveře, které vedou k dalšímu dobrodružství.

(THE LOST LIBRARY)

V této oblasti najdete dva hlavolamy, které by potrápily i zkušené archeology. První má co dělat s astronomií. Modely planet, které se objeví, když do příslušných prohlubní vložíte tři zlaté hvězdy (první najdete poté, co vyšplháte po tyči, další dvě za místnosti s řetězy v podvodní komnatě), musíte dostat do takové konstelace, aby otevřely východ. Země (modrá) patří v tomto uspořádání do středu sluneční soustavy, následována v pořadí druhým Měsícem (šedá). Potom následuje zelená, červená a naposled oranžová planeta. Když už je na svém místě i Jupiter [5-1], vyšlehne z planety k východu blesk a otevře únikovou cestu. Za těmito dveřmi následuje další hlavolam, který vypadá, jako že se nad ním bude muset hodně přemýšlet, ale je v podstatě jednoduchý. Úkolem je zapálit všechny plameny na Hadích sochách, které jsou rozestaveny v kruhu kolem síně [5-2]. Začněte pákou přímo před sebou, jděte proti směru hodinových ručiček a zapněte každý jednotlivý spínač, který potkáte, dokud se nevrátíte na start. Mnohé mechanismy působí jen v kombinacích, a tak se až do chvíle, kdy Lara zapne poslední knoflík, zdá, že toto řešení nefunguje. Po dokončení tohoto okruhu se centrální sloup zdvihne ze země a umožní přístup k východu ve stropě. Je dobré si při odchodu pospíšit, protože ona poslední páčka vypustí ohnivého skřítka, kterého můžete uhasit jedině nahoře ve vodě.

CHAMBERS OF TULUN (PROBLÉM SE STRÁŽCEM)

Ukáže se, že Guardian (strážce) je nezničitelným nepřítelem [6-1], takže potřebujete vymyslet něco jiného. Utíkejte do chrámu, který v této úrovni zaujímá hlavní prostor, a začněte šplhat po ozdobném oblouku po levé straně [6-2]. Až se dostanete z dosahu obludy, je možné se přesunovat po římse a přeskočit na druhou stranu místnosti a zatáhnout za páku, která se tam nachází. Od tohoto momentu je ze všeho nejdůležitější čas, protože tento spínač načas pustí obludu dovnitř. Vydejte se dolů k pravému okraji římsy a přeskočte k modré ploše na střeše. Vyskočte, abyste se zachytili provazu, a s jeho pomocí se přehoupněte k východu na vzdálené zdi [6-3]. Tady se setkáte s vojákem, ale na strach z jemu podobných není čas, protože přílišná prodleva znovu osvobodí Guardiana. Raději co nejrychleji zmizte a zastavte se jen pro motorku, kterou jste u tohoto východu měli nechat v předchozích úrovních. Vytočte motor naplno, ještě jednou přeskočte přes propast a ujíždějte, co nejdál to jde. Až dojedete na konec, slezte z ní a utíkejte, abyste zatáhli za páku u zdi napravo. Až se otevřou dveře, můžete jimi konečně uniknout. Pokud budete příliš pomalí, Guardian váš únik překazí a budete muset začít pěkně od začátku.

THE TRENCHES (LIKVIDACE AUTOMATICKÉ ZBRANĚ)

Hned někdy ze začátku této úrovně se na scéně objeví automatická zbraň. Problém je, že máte-li úroveň dokončit, musí Lara kolem této zbraně šplhat a vystavit se její husté palbě. Jediné zranitelné místo této zbraně je nádrž na palivo umístěná vzadu. Ta se objeví jen ve chvíli, kdy zbraň míří jinam, takže když do tohoto viditelného pole vcházíte, je na místě opatrnost. Krajina nedovoluje, abyste se


4-1


4-2


5-1




5-2

přiblížili bez jediného škrábance, ale jakmile jste dost blízko, doplazte se za řadu beden těsně před zbraní. Pak si chviličku odpočiňte a pokračujte v plížení doprava za nízkou zídku. Pokud při vás bude stát štěstí, zbraň vás nebude moct najít a nebude mířit vaším směrem. Využijte šanci, přepněte se na revolver nebo samostříl, protože tato střela bude vyžadovat přesnost, kterou můžete docílit jedině s laserovým hledím [7-1]. Tuhle práci bohužel neodvede ale granátomet ani jiná zbraň. Pečlivě zamiřte a odpalte velkou nádrž na palivo na zadní straně zbraně. Po obrovské explozi může Lara bezpečně pokračovat. Když se ale zvednete, zbraň na vás pořád míří, proto se pohybujte za krabicemi, dokud vás neztratí.

UNDERNEATH THE SPHINX (PROBLÉM S DVEŘMI)

Až se dostanete tunelem pod tuto monumentální stavbu, najdete pár býků, které přemůžete podobným způsobem jako ty předešlé. Jako obvykle je nažeňte, kam potřebujete, ale tentokrát k jejich uvěznění použijte malé místnosti. Tato zvířata nejsou hlavní náplní úrovně, běží tady o hieroglyfy vytesané do tlačítek na zadní zdi síně. Najdete tu jakýsi seznam pokladů, který tu nechal neúspěšný dobrodruh, jehož kostra leží nedaleko, ale nebudete ho potřebovat. Místo toho je prostě mačkejte v následujícím pořadí: pravé, uprostřed, levé. Tak otevřete bránu prvního východu, jež vede do samostatné místnosti se zakrytou jámou, kterou je třeba opatrně přejít. V této místnosti byly do zdi vytesány čtyři výklenky. Podívejte se do každé niky kukátkem a s pomocí zabudovaného světla přečtěte kódy, které pak použijete pro tlačítka v hlavní místnosti [8-1]. Každá sekvence je spojená s kombinací potřebnou pro otevření každé ze čtyř východových bran. Každá síň ukrývá potřebný předmět, jenž si musíte vzít, a také skryté jámy a spoustu pastí, které vás budou neustále zkoušet. Kódy pro čtyři brány jsou následující:

Západní dveře 1: Pravé, prostřední, levé.
Východní brána 1: Prostřední, levé, pravé.
Západní dveře 2: Levé, prostřední, pravé.
Východní brána 2: Prostřední, pravé, levé.

TEMPLE OF HORUS

(PROBLÉM S VÁHAMI)

Poslední hlavolam v této adventuře patří k těm nejnešťastnějším. Točí se kolem jednoho z těch nudných matematických testů, které se tak ujaly v Mense. Úkolem je zjistit, kolik je vody ve dvou nádržích, a nalít správné množství do vah v každé místnosti [9-1]. Chyba se může stát osudnou a vypustit příšeru, zatímco správná odpověď otevře únikovou cestu k dalšímu úkolu. První z početních testů vyžaduje, abyste do vah nalili dva litry. Aby se vám to podařilo, musíte na podlaze najít velký měch na vodu (Large Waterskin - obsah 5 litrů) a naplnit ho u fontány. Když ho zkombinujete s malou verzí (obsah ▶


6-1


6-2


6-3


7-1

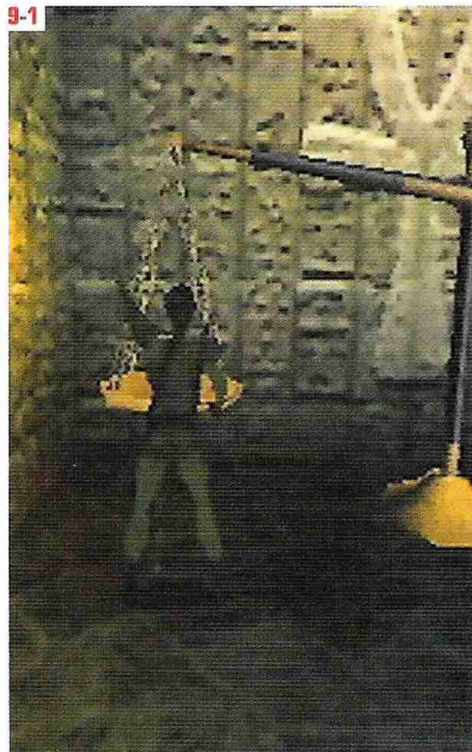

8-1

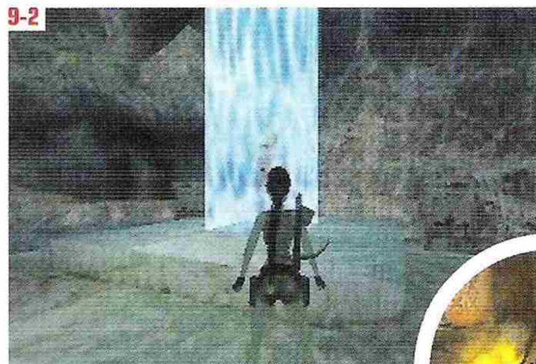
3 litry), dostanete správné množství, abyste se padacími dveřmi dostali z místnosti. Nalijte tedy obsah velkého do vah a malý vylijte.

V nižší úrovni musíte naměřit čtyři litry. Začnete plným velkým měchem a opět ho zkombinujte s malým. Vyprázdněte ten menší a zbytek z velkého přelijte do malého. Potom naplňte větší, ulijte do malého a ve velkém budete mít potřebné čtyři litry. Poslední matematický úkol vyžaduje, aby Lara naplnila váhy jedním litrem. Naplňte malý a přelijte ho do velkého. Opět naplňte malý, přelijte ho do velkého a v malém zbude potřebný litr. Po této akci můžete z tohoto nudného sektoru prchnout a vrátit se zpět k boji se zlem.

(THE FINAL BATTLE)

Horus byl osvobozen a vy musíte rychle skočit do vody a najít amulet, který nese jeho jméno. Pevně ho uchopte, vyšplhejte na římsu a vyběhněte do kopce. Spínač, který tu najdete, aktivuje dveře přímo naproti a vy se jimi musíte vydat. Nejrychlejší cesta vede přímo kolem rozzuřeného boha **(9-2 a 9-3)**, ale bezpečnější je to obplavat, vylézt na druhé straně a použít ještě jednou páku. Až se přehraje sekvence, vraťte se na původní římsu a skákejte, dokud Lara bude moci šplhat po soustavě plošin kolem zdí. Až už se nebude moci dostat výš, otočte se a přeskočte na další římsu na protější stěně. Po dalším skoku najdete stalaktit, který blokuje cestu dál **(9-4)**. Udělejte krok zpět a s rozběhem přeskočte na nižší římsu. Zapalte lampu a vyšplhejte do tunelu nad vámi, kde se na chvíli schováte před Horovou pozorností. Na druhé straně na vás bude opět čekat, takže seskočte z plošiny, a než skočíte do kužele světla **(9-5)** a budete šplhat stejnou cestou, kterou jste přišli, otočte se. Teď, když jste získali amulet a vyhnuli jste se Horovi, může Lara v pohodě odejít a spojit jednotlivé konce zápletky, které už předznamenávají další pokračování. ■


9-1


9-2

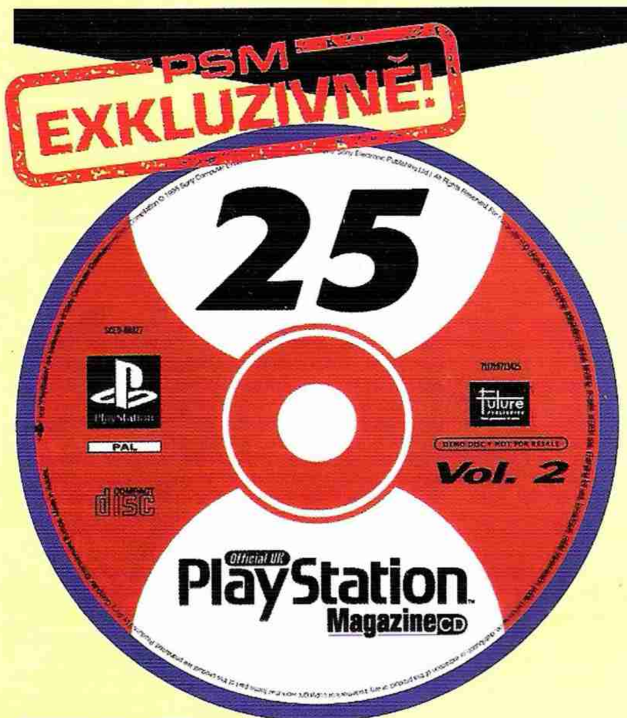

9-3

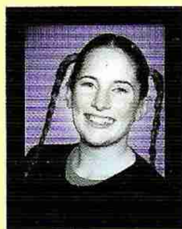

9-4


9-5

DOWNLOAD

ZAUJMĚTE SVOU STARTOVNÍ POZICI NA OKRUHU JMÉNEM PSM DISK.





SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu **playstation@score.cz** či zasílat faxem na číslo 02/367 951. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Tady na černém okruhu PSM hlásíme naprostou pohodu. Počasí se nám vydařilo, mechanici právě provádějí poslední kontrolu svých vozů a řidiči zapínají své ohnivzdorné kombinézy. A teď nám přijíždějí auta... 5-4-3-2-1 a jsou pryč. Do první zatáčky vjíždějí těsně vedle sebe *Le Mans* a *Rollcage Stage II*, přičemž za nimi jede těsně v závěsu *Demolition Racer*. Ale ne, všechno je úplně jinak, teď vyráží dopředu *Space Debris* a ujímá se vedení. Tak tohle bude hodně *bizarní* závod...

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 25

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.







Jeďte co nejrychleji, dávejte pozor na rychlé zatáčky, jako je ta na konci tunelu před vámi, a stejně tak na nebezpečné řidiče kolem sebe.

Le Mans 24 Hours

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNR	Závodní simulace
■ PROGRAM	Hratelné demo

Již 75 let jezdí každý rok piloti, mechanici, auta i jejich příznivci do severní Francie, aby se tam pokusili získat snad nejprestižnější cenu v automobilových soutěžích - 24 hodin Le Mans. Žádný jiný závod nemá takovou tradici ani prestiž. Vždyť už dokončit závod je samo o sobě úspěchem, natož pak v něm zvítězit. Úspěch zde závisí na měsících pečlivého pilování a plánování i na dobře zvolené strategii. Vše, co je na tomto automobilovém maratonu skvělé, se pokouší zachytit tato videohra od Infogames.

Naše demo vám umožňuje hrát plných 24 hodin (tedy pokud budete hrát pořád dokola) a budete v něm jezdit s *GT2* vozem týmu Augusta. Jsou zde různé možnosti volby, takže svůj vůz můžete snadno přizpůsobit vlastním specifickým požadavkům. Podle počasí budete měnit pneumatiky, anebo třeba jen jinak seřídíte volant. A bude-li vám závod připadat jednotvárný, můžete si pohrát s plněním nádrže nebo aerodynamikou vozu. Během závodu vaše auto něco vydrží, takže se rozhodně nemáte čeho bát.

■ Ovládání

△	změna pohledu
⊗	plyn
◻	brzda/zpátečka
START	pauza/volby
R2	zvýšení limitu
L2	snížení limitu
←→	volant
↑	světla
↓	pohled dozadu

■ Další rysy
V kompletní verzi hry můžete skutečně závodit celých 24 hodin v reálném čase.

■ Další informace
Všechny klíčové informace o celém *Le Mans* naleznete v naší recenzi publikované v PSM22.

Colony Wars: Red Sun



■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **ŽÁNR**	Vesmírná akční strategie
■ **PROGRAM**	Hratelné demo

Red Sun, playstationová odpověď na *Elite*, je třetí v řadě *Colony Wars*. Čeká tu na vás role velitele vesmírné lodi, před nímž stojí mise na život a na smrt. Na samotném počátku jste pouhý pěšák, který se jaksi připletl do zločinného spiknutí, jehož cílem je zničit Zemi. Nicméně s postupem času se děj zahušťuje a vaše role je čím dál významnější.

V našem demu si můžete vybrat ze dvou misí - Defence a Escort Duty. Rozhodnete-li se pro obranu, budete požádáni o pomoc v Marjoriině „Kitchen", která je vystavena útoku a nutně potřebuje pomoc. Vaším úkolem je zničit všechny nepřátelské lodi, které zahlédnete. Takže pokud si tuto misi vyberete, můžete získat odměnu až 10.000 CR plus prémie, jež vám budou za vaši pomoc vyplaceny. Rovněž obdržíte pozvání, abyste se pokusili svou výhru zvýšit v Marjoriině Casinu. Pokud se ovšem rozhodnete pro Escort Duty, bude vaším úkolem doprovázet a chránit konvoj. Musíte se držet co nejblíže koloně a odrážet všechny možné útoky ze vzduchu i ze země. Vaší odměnou bude 8.000 CR plus prémie.

■ Ovládání

(□)	volba primární zbraně
(×)	střelba primárních zbraní
(△)	zaměření cíle
(○)	volba sekundární zbraně
(○)	(podržet) střelba sekundárních zbraní
R1	plyn
L1	zpět
L1	(dvakrát stisknout) thrust afterburn
R1	(dvakrát stisknout) reverse afterburn
L2	rolování doleva
R2	rolování doprava
L2+R2	pohled dozadu
L2+R2+(○)	rychlý výstřel plamenometem

■ Další rysy

Kompletní hra obsahuje úctyhodných 50 nelineárních a mnohoúčelových misí plus osm různých lodí s možností upgradovat jejich zbraně i palubní systém.

■ Další informace

Colony Wars: Red Sun již byl vystaven útoku, nikoli nepřátelskému, ale mnohem vlídnějšímu ze strany PSM. „Reportáž" ze souboje naleznete v tomto čísle, a to na straně 64.



Rollcage Stage II



■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **ŽÁNR**	Futuristické závody
■ **PROGRAM**	Hratelné demo

Tato naprosto zběsilá závodní hra, inspirovaná obrovsky úspěšnou řadou *WipEout*, vás zavede do světa automobilového šílenství ve stavu beztíže. Čeká vás létání podivuhodným potrubím, a to rychlostmi, které rozhodně nejsou z tohoto světa. První díl této hry byl jednou z nejoriginálnějších závodních her, které se kdy na naší konzole objevily, a *Stage II*, vybavená výkonnějším AI i ovládáním, vypadá ještě lépe.

V demu si můžete vybrat mezi režimem Arcade, kde musíte po cestě sbírat spoustu power-upů, a režimem Scramble, kde je vaším úkolem snažit se zastavit v k tomu určené cílové zóně. Možná vám to zní příliš jednoduše, ovšem stačí jednou špatně stisknout tlačítko a jste na chvostu celého pole, nebo dokonce mimo trať v pevné propasti. Mějte proto na paměti: rychlost je důležitá, ovšem hlavní je mít vše pod kontrolou. Takže si vyberte jedno ze tří vozítek a pořádně je proženěte na jedné ze tří možných šílených tratí. Je zde rovněž režim Combat pro dva hráče, kde se můžete postavit proti kámošovi a hrát až do jeho nebo v horším případě vašeho hořkého konce.

■ Ovládání

START	pauza
(×)	plyn
(□)	brzda
(△)	zpátečka
(○)	dopředu
L2	zoom
R2	zrušit zoom
L1	střela jedna
R1	střela dvě
↑	zaměření auta
↓	pohled dozadu
←→	volant

V analogovém režimu (svítí červené LED) ovládejte vozidlo levou páčkou.

■ Další rysy

Kompletní verze hry obsahuje 50 aut, 60 tratí a 14 různých herních režimů - včetně Destruction, Survivor, Pursuit a strašlivého Combat pro dva hráče, kde mezi sebou protivníci závodí na život a na smrt, dokud jeden z nich nespadne do hluboké propasti.

■ Další informace

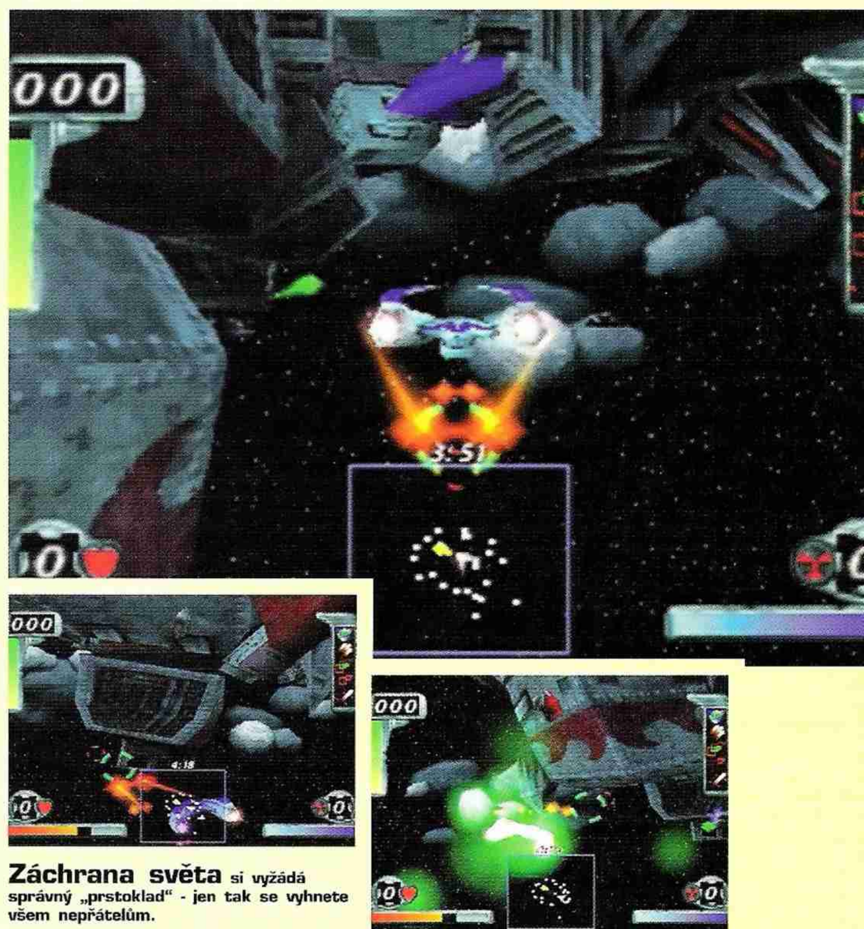
PSM si celou trať důkladně projel v recenzi uveřejněné právě v tomto čísle, a to na stránce 58.





Nahoru, dolů, dokola a pořád dokola. Chcete-li si střihnout Arcade režim, připravte si na to žaludek. Režim Scramble oproti tomu vyžaduje skvělé zacházení s brzdami, jaké by dokázal lecjaký slon v porcelánu.

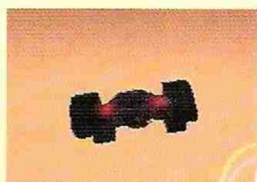






Vyberete-li si eskortní misi, může to pro vás být pěkně nebezpečné. Budete vystaveni četným a prudkým útokům a i prémii na konci si budete muset těžce vystřílet.

Záchrana světa si vyžádá správný „prstoklad" - jen tak se vyhnete všem nepřátelům.







Space Debris

■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **ŽÁNR**	Vesmírná střílečka
■ **PROGRAM**	Hratelné demo

V této hodně mimozemské střílečce vám připadne role špičkového stíhacího pilota Jamese Bryanta. Ten je součástí Obranné letky na ochranu Země (United Earth Defence Squadron), přičemž se ocitl v kosmu dočista sám a obklíčen poté, co do sluneční soustavy vtrhla armáda nepřátelských plavidel. Zbytek jeho letky byl totiž přinucen k ústupu, nepřítel postupuje stále dál a Bryantovi nezbývá, než se pustit do na první pohled beznadějného boje. Jen on sám může zachránit jak sebe sama, tak těch několik málo dalších, kteří zbyli z celého lidstva. Ale co, potřebujete snad nějaké spletité důvody, abyste se hlava nehlava pustili do zběsilých a sebevražedných mimozemšťanů?

V demu se nacházíte v pásu asteroidů. Na jednoho člena vašeho týmu zaútočili kosmičtí piráti a zajali ho. Vaším úkolem je napadnout nepřátelskou loď, zlikvidovat její posádku a zachránit svého kamaráda.

■ **Ovládání**

⊗	střelba
△	naváděná bomba
□	raketa
SELECT	volba pohledu
START	pauza
L1	doleva
R1	doprava
L2	brzda
R2	plyn

■ **Další rysy**

V kompletní verzi hry si můžete vyzkoušet až šest různých kosmických plavidel, přičemž každé má vlastní specifické vlastnosti. Musíte se probojovat skrze lineární a volně prolétávatelné kosmické sektory a spustit tam něco na způsob hodně pekelného ohňostroje. A jak to se střílečkami bývá... tahle prostě není z našeho světa.

■ **Další informace**

Recenze *Space Debris* se v českém PSM už asi nedočkáte, v originální anglické verzi však před měsícem dostala slušné hodnocení 6/10. Verdikt? Solidní, ale zastaralá a příliš primitivní.

OBSAH**DISKU**

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA ZÁBĚRY HER BUDOUCÍCH

Demolition Racer

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNR	Závodní
■ PROGRAM	Nehratelné demo

Zničte, nabourejte a omlaťte vše, co se naskytne vašemu ctěnému pohledu, a to včetně vašeho vlastního auta. Ano, je to nechutně drsná hra, ale co, někdo to přece hrát musí. Mezi hlavní rysy patří příhodně nazvaný režim Smrt shůry (Death From Above), kde se zabíjí na jednu ránu, a přímo sebevražedný Deatmatch Bowl. Všichni, kdo mají slabé nervy, vysoký krevní tlak, těhotné ženy či kardiaci by se měli poradit s doktorem, než se rozhodnou na tohle demo podívat.









Tohle snad už drsnější být nemůže. Mezi vámi a úspěchem stojí jediné, naprostá destrukce.

MediEvil 2

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Adventure
■ PROGRAM	Nehratelné demo

Nějaký psychouš se náhodou dostal k zakázané knize černé magie, která má moc přivodit naprostý zánik naší civilizace. Vychytralé zombie, šílené duchařské eskapády, v nichž je na vás zhostit se role mrtvoly. Mrtvola sem, mrtvola tam, hlavně se udržujte vcelku a mějte na paměti, že koleno patří ke stehenní kosti. bone...









Ne náhodou se středověku říká doba temna. Nicméně pokud vás video neodradilo, nenechte si ujít hratelné demo v příštím čísle.

Ghoul Panic

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Střílečka pro pistoli
■ PROGRAM	Nehratelné demo

Zkuste si představit křížence mezi *Time Crisis* a *Point Blank*, který by se odehrával v domě plném duchů. Je to rychlé, náročné a dobrý důvod pořídit si G-Con 45. Hru dělalo Namco, tedy nadšenci do světelných zbraní, kteří stojí i za *Point Blank 1* a *2* - hráči si musejí prostřílet cestu skrze díru (tady vás čeká spousta strašidelných miniher) a nakonec sejmout velkého bosse. A sakra. Vsadíme se, že máte strach už teď, že ano?



Pokud v noci uslyšíte padat věci kolem sebe, pak jste možná usnuli s G-Conem v ruce.





Cool Boarders 4

■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **ŽÁNR**	Simulátor snowboardu
■ **PROGRAM**	Nehratelné demo

Nastal čas vzít do ruky Sex Wax, natáhnout si bermudy a vrhnout se do vln. Jé pardon, to je vlastně surfování. No ale prakticky to je to samé - vždyť všichni tihle týpci mají nemyté vlasy a nosí oblečení, které jim pořádně nepadne. My se tady poprvé podíváme na čtvrtý díl velmi úspěšné snowboardové řady od Sony. Nuže *Cool Boarders 4.* Hurá do toho...





Cool Boarders 4 **nabízí skvělou atmosféru, skvělý režim rozdělené obrazovky pro více hráčů, 3D tratě a secrety.**

Grandia

■ **VYDAVATEL**	Ubi Soft
■ **ŽÁNR**	RPG
■ **PROGRAM**	Nehratelné demo

Toto nápadité RPG vás zavede do světa mytologie a magie. Jedině vy můžete zachránit svět. Jak jinak. Prostřednictvím několika hodně nepravděpodobných dobrodružství odhalíte tajemství dávných civilizací i sílu, která se skrývá v záhadném kameni.





Pospěšte si a možná se setkáme na premiéře nového filmu Grandia od Ubi Softu.

CO VÁS ČEKÁ NA PŘÍŠTÍM CD

PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE TĚŠIT NA
- SKVĚLE PROMAKANÝ **MEDIEVIL2**,
- NAPROSTO ŠÍLENĚ RYCHLÉ **MICRO MANIACS**,
- NEUVĚŘITELNĚ DESTRUKTIVNÍ **DEMOLITION RACER**
- PLUS **N-GEN**, **RADIKAL BIKERS**, **WWF SMACKDOWN**

A ÚPLNĚ NOVOU AKTUÁLNÍ STATISTIKU PRO **LMA MANAGER**



MediEvil 2



Micro Maniacs



Demolition Racer



N-Gen

EXTRA PROGRAM

JAK POUŽÍVAT NAŠE NAHRÁVATELNÁ DATA

Zasuňte paměťovou kartu do své PlayStation a spusťte demo CD. Zvolte položku Download z hlavního menu pomocí ⊗ a skrolujte mezi pozicemi pomocí ↑ a ↓. Zvolte požadovaný save a po stisknutí ⊗ se uloží na vaši paměťovou kartu. Nyní spusťte plnou verzi dané hry a nahrajte pozici.

Exkluzivně tu pro vás máme nejnovější cheaty. Stačí je zkopírovat na memory kartu a hrát.

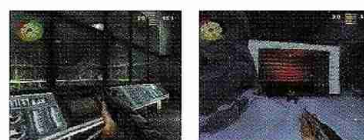
Final Fantasy VIII

Tato uložená pozice vás teleportuje přímo na disk dva s 24 hodinami a 51 minutami hry za vámi. Jak snadné!



Medal Of Honour

Tento save vás přesune téměř na konec hry do okamžiku, kdy za vámi bude 99% hry a budete mít přístup do všech lokací.



Tomorrow Never Dies

Použijte tento save a automaticky se vám otevřou všechny úrovně ve hře. Konečně je můžete dokončit všechny,



Tony Hawk's Skateboarding

Poskytne přístup do všech úrovní hry a spoustu videokazet, které byste jinak sbírali jen s velkými obtížemi.



Tradiční pošta: Feedback, Oficiální Český PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6
Vesmírná pošta: janm@psmag.cz Web: www.psmag.cz

FEEDBACK

MÍSTO PRO VAŠE NÁZORY. PIŠTE!



CHCI HRÁT V ČEŠTINĚ!

Bude možné hry na PlayStation2 modifikovat tak, aby si hráči zahráli v češtině hry typu *Final Fantasy*? Chci říct, že pokud by JRC opatřilo dejme tomu *Final Fantasy VII* a *VIII* titulky, z fleku půjdu do nejbližšího JRC Shopu a ty hry si koupím! Obyčejný hráč si hry tohoto typu nekoupí, protože jim prostě nerozumí. Do budoucna je snad lepší držet se PC. Je to sice drahé, ale trh s PC hrami je pestřejší a hlavně má hry v češtině. Buď oficiálně přeložené, nebo neoficiálně na internetu.

Tomáš Z.,
Ústí n. Labem

Takhle snadné to není. Přeložené *Final Fantasy* se skutečně nikdy nedočkáme - objem textu v této hře je natolik monstrózní, že jen profesionální lokalizace z japonštiny do angličtiny trvá dlouhé měsíce a podobné je to i s ostatními jazykově náročnými hrami. Žijeme zkrátka v malé zemi a to s sebou nese určité nevýhody - vždyť i do kina chodíme na filmy s titulky. Příklad *NHL 2000*, jediné do češtiny lokalizované PlayStation hry, napovídá, že jsou věci, na které si zkrátka budeme muset nechat zajít chuť. Prodejnost této hry díky češtině samozřejmě stoupla, ale nijak výrazně a troufáme si tvrdit, že na lokalizaci český distributor prodělal, přestože to nebyl překlad ve srovnání s rozsáhlými RPG příliš náročný. I kdyby si totiž českou *Final Fantasy* koupili všichni majitelé PS v republice, stále by to znamenalo obrovský prodělek. Takže (i když to asi není to, co jste chtěli slyšet) raději pilně studujme.

OSTROSTŘELEC

Dlouhý čas se moje hraní na PlayStation omezovalo na stereotypní stravu v podobě akčních adventure her (*Silent Hill*, *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Metal Gear Solid* atd.). Už delší dobu mám nutkání vzít do ruky pořádný kus plastiku a zastřílet si, obzvláště po vašem úžasném článku o *Resident Evilu: Gun Survivor*. V obchodě jsem však narazil na plnou výlohu nejrůznějších periferií, a tak mi prosím poraďte, která pistole je nejlepší a které hry si s ní budu moci zahrát. Váš věrný čtenář,

Michal Warden,
Brno



Milý Michale, tvoje touha po střelbě v komfortu domova není nijak ojedinělá. V každém případě jsi udělal dobře, že jsi nás kontaktoval, neboť jsou v tomto směru mezi různými druhy pistolí velké kvalitativní rozdíly. Nejlepší je jednoznačně G-Con od Namca, kterou si navíc můžeš koupit v cenově výhodném balíku s zatím nejlepší střílečkou, *Point Blank 2*. Velmi brzy ji však budou následovat dvě velmi nadějné hry - *Ghoul Panic* a právě *Resident Evil: Gun Survivor*. Recenze najdeš v příštím čísle. Přejeme přesnou mušku.

NEGATIVNÍ

To, že vám píše málo lidí, je vyloženě vaše chyba, protože uveřejňování neustále pozitivních dopisů a ohlasů nikoho nezajímá. To vám opravdu nikdo nenapsal negativní názor, připomínku, dopis? Přece víte, že samochvála smrdí, nebo ne? No nic, přejdu k vašemu největšímu problému, a to recenzím. Myslím, že to je kapitola sama pro sebe. Proti anglickým nemám nejmenších námitek, ale co předvádí někteří vaši pracovníci se skoro nedá číst. Příklad - *Resident Evil 3* recenze byla fakt dobrá, nemám k ní námitky, *Gran Turismo 2*, to už bylo o něčem jiném (následuje zdůvodnění). Na závěr bych se ještě rád vyjádřil k Top Secretu.

Proboha, vy ho chcete rozšířit? Já bych ho spíše ztenčil a zařadil místo něho minirecenze nejlepších japonských her, které hraje hodně lidí.

Tomáš Rosenberger,
Ostrava

Díky, Tomáši, za negativní pozdrav - skutečně jich příliš nedostáváme, což nás na jednu stranu těší a na druhou mrzí. S tvými výhradami k recenzi na *GT2* do určité míry souhlasíme - recenze byla psána rychlou jehlou a neměli jsme na ni tolik času, kolik bylo třeba. Obzvláště nás mrzí, že se to stalo u tak kvalitní hry, ale věř nám, že se to už nebude opakovat, ať už to znamená cokoliv (ne, Tomáš Zvelebil má stále obě ruce). Ohledně sekce Top Secret - o jejím rozsahu stále vedeme dlouhé debaty, i když je tvůj dopis první, který se přimlouvá za její zkrácení. Pokud se však rozhodneme pro zkrácení (a v tomto čísle jsme zrovna zvolili delší podobu), rozhodně neplánujeme volné místo věnovat recenzím na neevropské hry, které tu nejsou v běžném prodeji a zabývá se jimi jen pár nadšenců. Nedávno jsme navíc rozšířili rubriku Orient Express, kde určitě najdeš, co potřebuješ.

TO ZNÍ DOBŘE

Díky za skvělý časopis, jen tak dál! Nedávno jsem zjistil, že váš demo disk funguje i v audio přehrávači, kde si můžu pustit spoustu skvělých skladeb. Zdaleka to však neplatí vždy, a to i u plných verzích. Dá se s tím něco dělat?

Pavel Kopřiva,
Písek

Nedá. Vše záleží na způsobu, jakým je hudba uložena na disku - pokud je v audio stopách, pak si ji můžete přehrát na jakémkoliv přehrávači, pokud je hudba kompresována (jako například v případě série *FIFA*), pak máte smůlu. Konečně však začínají vycházet i soundtracky, a přestože je v naší malé zemičce asi neseženete, na internetu si je můžete objednat na adresách *www.gamemusic.com* a *www.synsoniq.com*.

Moje vývojářský peklo

Text: Nick Ellis
Ilustrace: Stuart Harrison

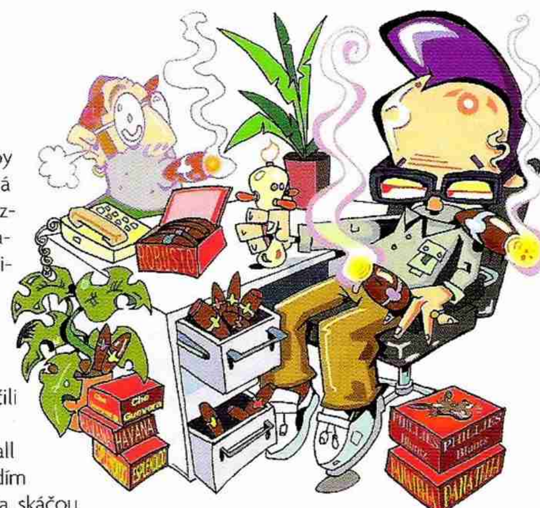
ZKOMPLETUJE SE PRVNÍ ÚROVEŇ LOTHAR-WONDERDOG! A ZRODÍ SE NOVÁ POSTAVA.

Tak moji PSM kamarádíčkové, vítejte v pátém pokračování mého pokecu o tvorbě hry! Tento měsíc se ve hře objevují nové postavy a jedna skutečná zmizí ze světa.

Čtvrtek, 23. prosince
Všichni se těšíme na vánoční přestávku (já doufám, že si budu moci o svátcích trochu zachlastat!!!) A protože jdeme do nové éry, neuškodí trocha rekapitulace. Pracovní název naší hry zní *Lothar-Wonderdog!* Lothar je uslintaný, žváro žmoulající pes, který se vydal zachránit několik svých chlupatých kamarádů, již byli zlým a zákeřným profesorem Vyvyan Sectem, provádějícím experimenty se zvířaty, ukradeni z místního útulku. Lothar je donucen spolupracovat se zapřísáhlým nepřítelem, kocourem Hairballem. Lothar musí žrát jisté druhy příšerně pojmenovaného psího žrádla, které mu poskytuje různé vymoženosti v boji v úrovních. Všechnu těžkou práci se sháněním Lotharova žrádla má na krku Hairball, z čehož vyplývá, že jde o hru pro dva spolupracující hráče. Konečně zamykáme technické demo do sejfu, opouštíme kanceláře a vydáváme se k Žíznivému velbloudovi. Šťastné a veselé!

Úterý, 4. ledna
Ehm. Popravdě řečeno to byla hrůza. Silvestr jsem strávil uvězněný v hotelovém výtahu a radši bych o tom nemluvil. Zpátky k práci. Dneska odpoledne si mě stejně zavolal producent Phil. Měl fůru práce. Něco kolem potenciálního podílu proslulého výrobce cigaret. Zatím není nic definitivního, ale musím tým srozumět s tím, že Lothar nesmí cigarety používat jako zbraně. Což je v každém případě na houby.

Středa, 5. ledna
Grafik Keith se před všemi vytasil s nákresy nové postavy - žabáka Fredda. Vymyšlené je to tak, že Freddo žije v každé úrovni v nějaké stoce. Lothar a Hairball ho mohou ve stoce navštívit a nechat si od něj poradit/získat nové dovednosti, atd. Playtester Mike prohlašuje, že by byl lepší krokodýl. Já navrhuji: „A co takhle krysa?" Všichni souhlasí a krysa Ronnie je na světě. Trochu se sice diskutuje kolem toho, jak je možné, aby to byla skrytá, hratelná postava, ale pak se rozhodneme, že to prozatím nebudeme komplikovat.



Čtvrtek, 6. ledna dopoledne
Naši designéři dokončili první úroveň - Street Smart. Lothar a Hairball v ní probíhají prostředím všedního centra města, skáčou po římsách, prohledávají popelnice, vyhýbají se autům apod. Keith navíc navrhl bonusovou úroveň - Raining Cats And Dogs, kde ovládáte dva psy, kteří drží trampolínu, a musíte odrážet kočky a psy, kteří skáčou z jedné budovy, do bezpečí ambulance.

Čtvrtek, 6. ledna odpoledne
Chystáme se vyrazit k Žíznivému velbloudovi, když tu Phil svolává všeobecnou schůzi. Poděkuje nám za všechnu tu práci a pak se vytasí s totálně šokující zprávou - je nucen odejít kvůli nějakým sporům o sponzorství výrobců cigaret!!!! Parádní průšvih. Tak tady vidíte, jak to ve vedení funguje. Jdeme všichni do hospody, abychom to probrali, ale Phil se najednou sebere a odejde. Přece takhle nezačne nové tisíciletí. Na naše hlavy těžce dopadla nejistota.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC: Nejistá situace vyvolává napětí a my se dohodneme na konečném rozvrhu. Začíná období pozdních návratů z práce a odříkání!

PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

WTC WORLD TOURING CARS

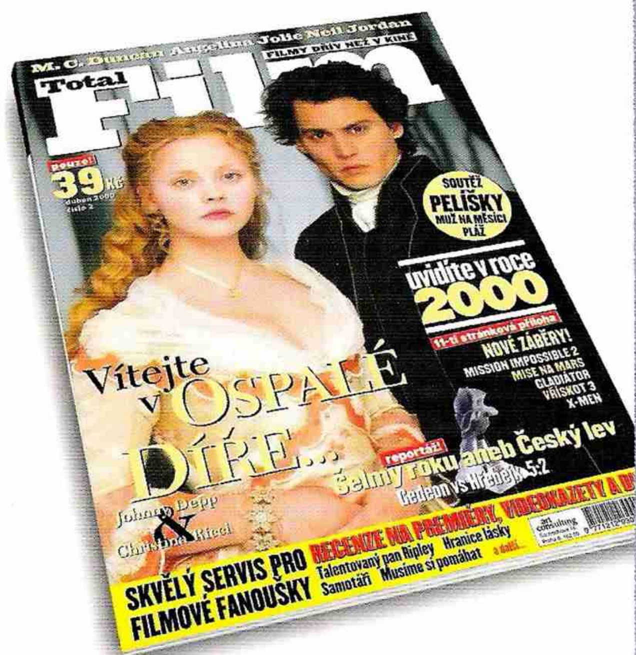
U JÓVIŠE! BLÍŽÍ SE NEJDIVOČEJŠÍ MOTORISTICKÁ ZÁVODNÍ HRA! EXKLUZIVNÍ MATERIÁL PŘÍMO OD PRAMENE.



PLUS! Zapomeňte na PS2! To nejlepší z PlayStation nás teprve čeká • Chystáme pro vás recenzi Resi Evil: Survivor • Novinky o Tony Hawk's Skateboarding 2 a Final Fantasy IX • MediEvil 2 • Čerstvé zprávy o In Cold Blood • Chase The Express • A také rozhovor s Kazunori Yamauchim, mužem v pozadí GT 2000.

ČÍSLO 26 V PRODEJI VE ČTVRTEK 18. KVĚTNA

NOVÉ ČÍSLO ČASOPISU...



„Motal jsem se tam jak nemotorná dvanáctiletá holka.“

Johnny Depp

Z natáčení nového filmu Tima Burtona o bezhlavém jezdci - Ospalá díra.

DRUHÉ ČÍSLO TOTAL FILMU JE PRÁVĚ V PRODEJI





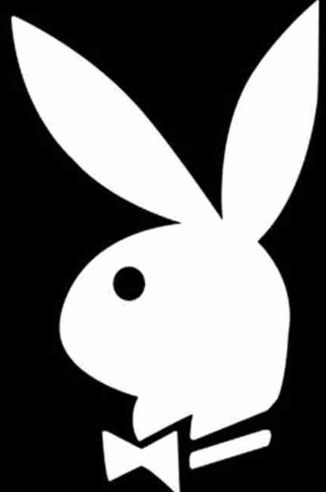












PlayStation

PSone sa odhalila!

Exkluzívne foto!

Lara Croft Interview

Hideo Kojima

O hraní na jednu noc

Hráčky X-boxu

Scanned by pepikJS